

Edición española de la revista de juegos de PC más leída del mundo
OK PC GAMER
2ª época. Nº 43 Incluye CD-ROM 595 pts 3,58 €
TRAS LA PISTA
GABRIEL KNIGHT III
THE WHEEL OF TIME
RENT FOR A HERO
AZTECAS
TZAR
A FONDO
ROLAND GARROS 2000
GROUND CONTROL
MARTIAN GOTHIC
DOGS OF WAR
MORPHEUS
HALO
CIENCIA FICCIÓN
EN ESTADO PURO
DIABLO II - MDK 2
¿QUIÉN DIJO QUE SEGUNDAS PARTES
NUNCA FUERON BUENAS?
LARPRESS, S.A.
Albarji Productions
http://www.albarji.info
00043
8 414090 211260

EDITORIAL

Triste

Sí, esa es la palabra más adecuada para la situación que actualmente se está produciendo en algunos locales de juegos en red. Las autoridades judiciales están decretando el cierre de muchas de estas salas porque al parecer existe un vacío legal sobre su existencia y, sobre todo, porque nadie se ha puesto de acuerdo en cómo deben tributar los ordenadores conectados en red ante el Gran Hermano o Ministerio de Hacienda, como quieras llamarlo.

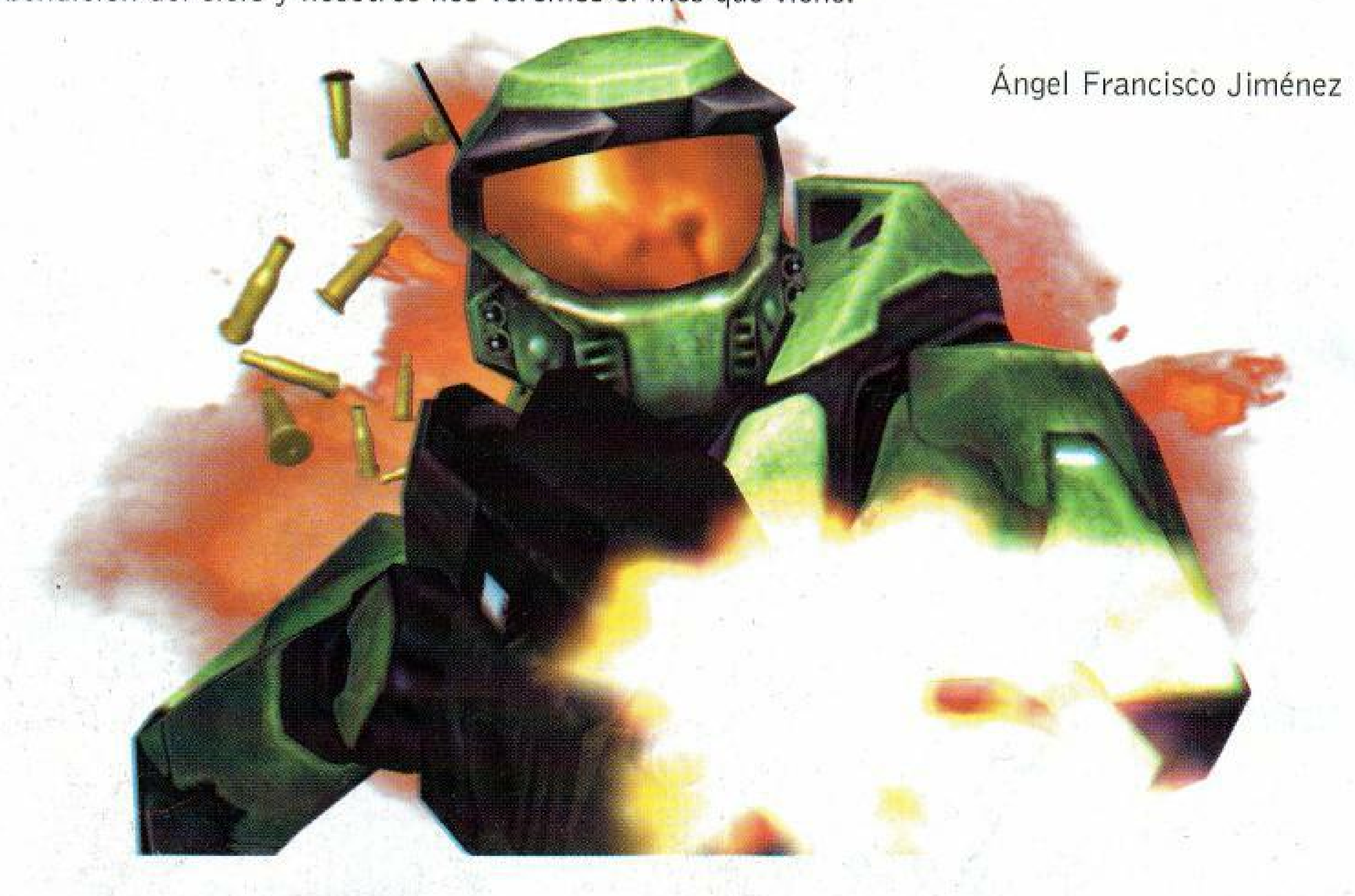
Todos sabéis que las "tragaperras" o las clásicas máquinas de videojuegos de bares o salones recreativos tributan en varias categorías. Pues bien, hasta ahora mismo nadie sabe en qué categoría encajan una serie de ordenadores conectados en red y donde la gente se deja la pasta para jugar. Mi opinión personal es que si todos los negocios deben pagar los consabidos impuestos, los cibercafés o locales con juegos en red también deben pagarlos como cualquier hijo de vecino. Lo que me parece grave y sorprendente es que directamente un juez decrete el cierre de un local por graves perjuicios a la competencia. Como podemos ver, los empresarios del sector de recreativos han visto el peligro que supone este nuevo tipo de diversión con el ordenador. Creo que están matando su futuro, porque realmente la tendencia de los salones recreativos es ir cada vez más a este tipo de locales que conllevan multitud de ventajas, entre ellas "subir el listón de edad". En Madrid y Barcelona, muchos ejecutivos eliminan su estrés participando en Quake, Unreal y todos los juegos donde eliminar al competidor significa tal vez vengarte de la jugarreta que te han hecho esta mañana en el departamento de contabilidad.

Esperemos que este tema se solucione lo más pronto posible, pues aparte de la imposibilidad de jugar en Internet por la nula calidad de nuestras líneas telefónicas, también va a ser imposible jugar en red local por este tipo de actuaciones que a todos nos perjudica en sumo grado.

Y hablando del contenido de nuestra revista, destacamos nuestro superjuegazo de portada como es Halo. Una fantasía futurista poblada por gráficos increíbles y un escenario hipertecnológico de los que quitan el hipo. No te pierdas ni una sola palabra de nuestro reportaje escrito desde los Estados Unidos.

Para finalizar hay que hacerle una mención de honor a MDK 2; no solamente es todo un señor juego de los que hay que tener en casa por obligación si no que él solito me incluyó en mi mísero ordenador todos los *drivers* que no encontraba para mi pobre tarjeta aceleradora. Es una bendición del cielo y nosotros nos veremos el mes que viene.

Ángel Francisco Jiménez





Director: Ángel Fco. Jiménez

Colaboradores: LH Servicios Informáticos (redacción y traducciones), Reyes González, Juan de Miguel, Julio Canto, Dardo, Raúl Sotomayor, Carmen Jané.

Jefe de Sistemas: Pedro Soto

Servicio de Atención al Lector: 15,00 a 17,30 horas.

Fotografía: Mentxu Goñi

Redacción y Maquetación:
C/ Medea nº4, 5ª planta. 28037 Madrid.
Tel: 91 754 32 88. Fax: 91 754 18 58

Diseño y maquetación:
Fernando García Santamaría
fernandog@lar.es

Ilustrador:
Oscar Vaquero García

Correo Electrónico: okpcg@lar.es

Publicidad:
Director de publicidad: Ángel Vázquez
Coordinadora de publicidad: Gema Sustaeta
C/ Medea nº4, 5ª planta. 28037 Madrid.
Tel: 91 754 32 88. Fax: 91 754 18 58
publicidad@lar.es

Delegación Cataluña:



Delegado: Isidro Angel Iglesias
C/ Comte d'Urgell, 165-167, 1º-3ª, escalera B.
08036 Barcelona
Tel: 93 451 89 07. Fax: 93 451 83 23
ad_press@sakma.com

Fotomecánica: Videlec
Impresión: Printerman
Edita



Director Editorial: Julio Rodríguez

Director de Producción: Gregorio Goñi

Director Financiero-Administrativo: José María Muñoz

Director Comercial: Alberto Izquierdo

Administración:
C/ Medea nº4, 5ª planta. 28037 Madrid.
Tel: 91 754 32 88. Fax: 91 754 18 58
Suscripciones y pedidos:
C/ La Forja nº 27,29. Pol. Ind. Torrejón de Ardoz.
Madrid 28850 Tel: 91 677 70 75 Fax: 91 676 76 65
suscrip@lar.es

Distribución en España:
Coedis S.A.
Ctra. NII, Km 602'5
08750 Molins de Rei (Barcelona)
Importador exclusivo Cono Sur:
CEDE S.A. (Cía. Española de Ediciones, S.A.)
C/ Sudamérica, 1352. 1290 Buenos Aires. Argentina.
Telf: 302 85 06 y 302 85 22
Fax: 111358
Distribuidor Argentina Capital: Huesca y Sanabria.
Distribuidor Argentina Interior: D.G.P.
Importador Exclusivo México:
CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220. Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo – México D.F.
Tel.: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: Autrey
Distribución D.F.: Unión de Voceadores
Importador para Chile:
Iberoamericana de Ediciones, S.A.
Santiago de Chile - Chile
Telf: 774 82 87 y 774 82 88 Fax: 774 82 89
Distribución en Chile: Alfa, S.A.
Distribución Venezuela: Distribuidora Continental, S.A.
Distribución Colombia: Disunidas, S.A.
Distribución Ecuador: Disandes, S.A.

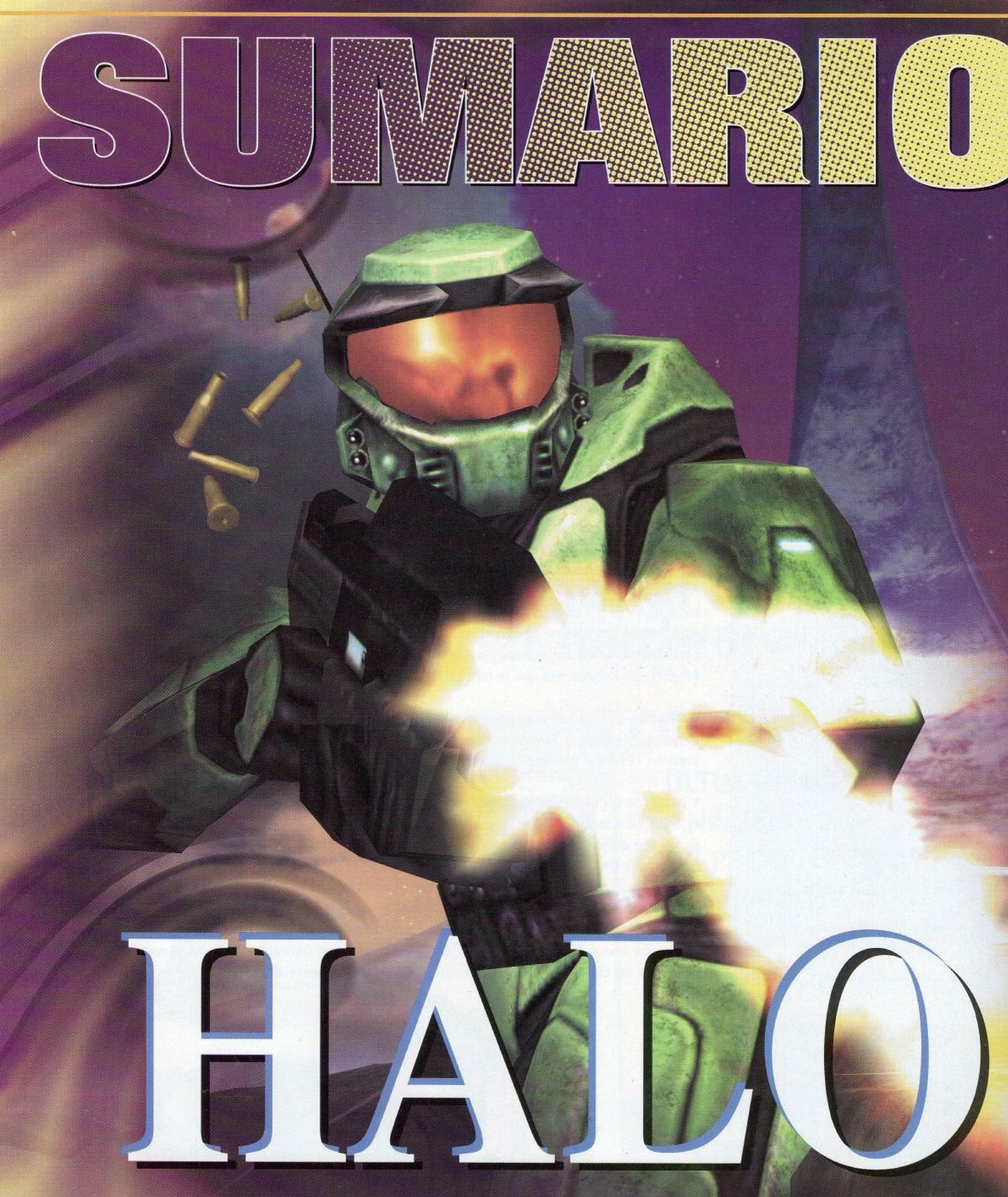
Depósito Legal: M-1304-1997

PVP en Canarias, Ceuta y Melilla: 595 Ptas.

Printed in Spain: 31 Agosto 2000



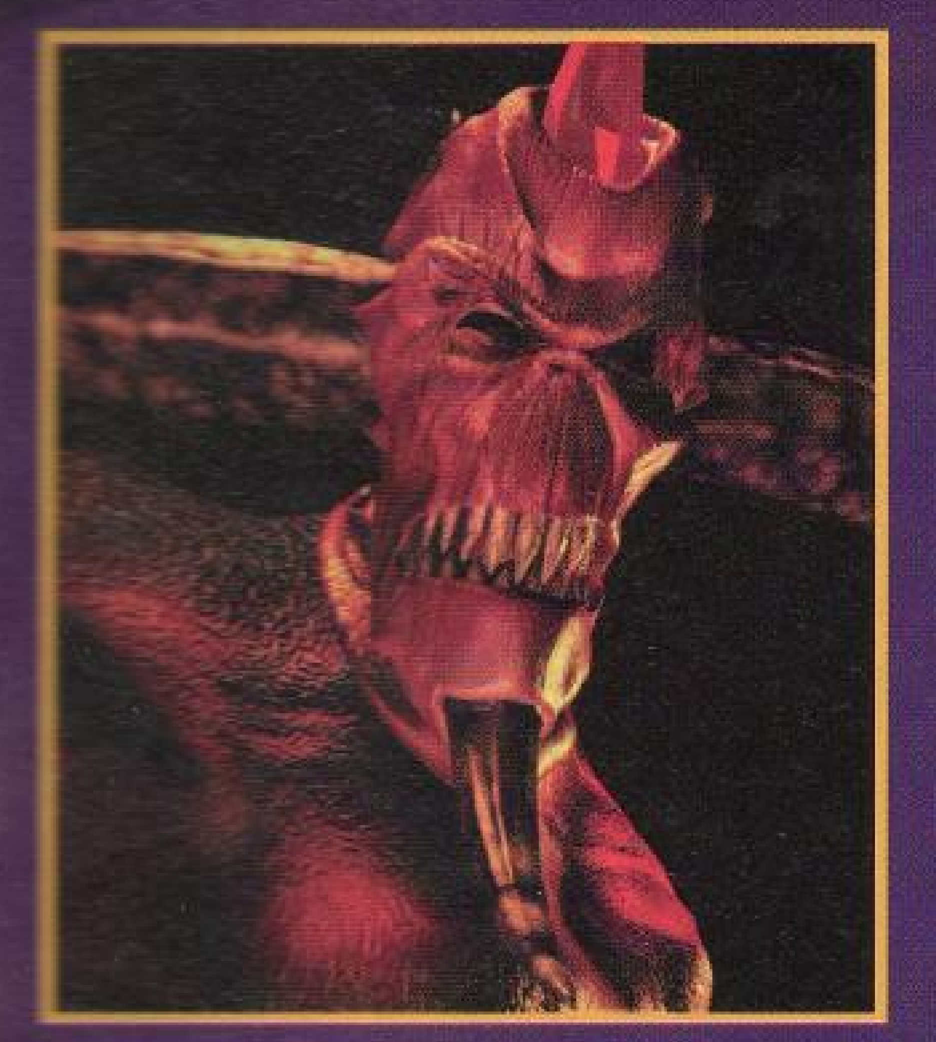
SUMARIO

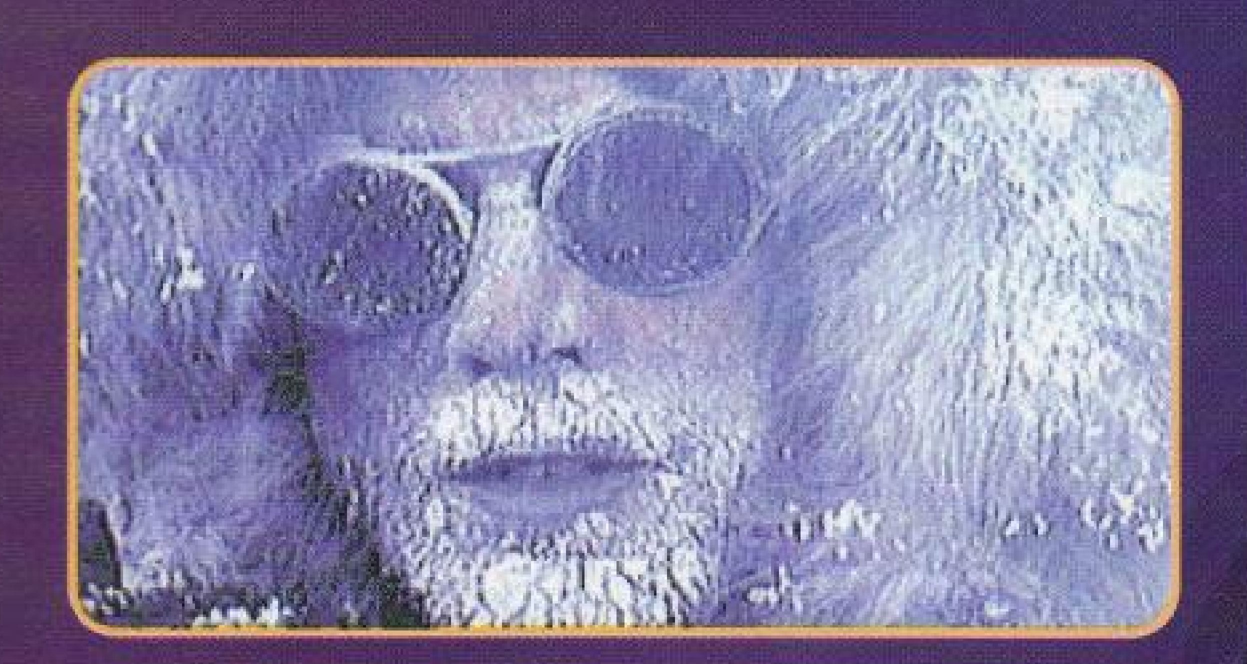


HALO

32 La portada de este mes presenta un juego único, adictivo, diferente, brutalmente impactante y una maravilla de la programación en sí mismo. Se llama HALO y promete ser la revolución de este año

OK PC GAMER
2ª época, Nº 43 Agosto 2000





OK CD GAMER

EN PROYECTO



NOTICIAS

INTERNET

ZONA DE BOXES

TRAS LA PISTA

CORREO

TRUCOS



A FONDO













ARMYMEN: AIR TACTICS

PENTIUM 233 /32MB, DIRECTX 7, TARJETA 8MB, MULTIJUGADOR: SÍ

Seguro que muchos de nosotros hemos jugado con soldaditos de plástico en nuestra infancia, y más tarde en nuestros ordenadores, ya que éste no es el primer título aparecido de Army Men. Ahora se han pasado al ejercito de aire, y prometen llenar nuestras horas de ocio con un montón de niveles de acción sin descanso.

EARTH 2150

PENTIUM 200 /32MB, DIRECTX 6.1, TARJETA 4MB, MULTIJUGADOR: SÍ

¿Otro juego de estrategia? Probablemente si y probablemente no. A la consabida fórmula que parece tener cuerda para rato (recolecta, construye y destruye), puedes unirle ahora un interfaz de manejo intuitivo y un motor gráfico tridimensional soberbio, obteniendo como resultado uno de los más adictivos y preciosistas juegos de estrategia de la actualidad.



DIE HARD TRILOGY 2

PENTIUM 200 /32MB, DIRECTX 6.1, TARJETA 4MB, MULTIJUGADOR: NO

John McLane ha vuelto, o mejor dicho sus emocionantes aventuras. No importa donde se encuentre, ni tampoco lo que esté haciendo porque siempre termina pasando lo más inesperado. En esta demo, podrás jugar





al nivel de disparos con punto de mira, uno de los más espectaculares de todo el juego, que además se compone de niveles de acción en tercera persona y conducción a toda velocidad.

LEMMINGS REVOLUTION

PENTIUM 233 / 32MB, DIRECTX 7, TARJETA 3D 4MB, MULTIJUGADOR: NO

Parece que fue ayer cuando estos simpáticos e inquietos bichejos se instalaron en nuestros ordenadores Amiga (lo de instalar es un decir). Sin embargo han pasado los años y la manía suicida de nuestros pequeños amigos de pelo verde no ha disminuido para nada. Un nuevo entorno tridimensional te vuelve a retar en la titánica tarea de conducir a los Lemmings hasta su hogar, sanos y salvos por supuesto.



MDK2

PENTIUM 200 / 16MB, DIRECTX 7, TARJETA 3D 4MB, MULTIJUGADOR: NO

Los chicos de Bioware han cumplido. Si alguno dudaba sobre su capacidad para producir un arcade que mantuviera el altísimo listón dejado por el primer MDK, ya puede respirar tranquilo, porque nos han devuelto a Kurt por triplicado y acompañado de unos amigos tan alucinantes como útiles para la misión. Una palabra define a esta demo: Acción.





RALLY MASTERS

PENTIUM 200 /32MB, DIRECTX 6.1, TARJETA 4MB, MULTIJUGADOR: SÍ

A pesar del boicot perpetrado por el equipo de Carlos Sainz en Grecia, todos sabemos quien es el mejor, y para demostrarlo vamos a instalar esta rapidísima demo de Rally Masters con la que podremos hacerle morder el polvo a Colin McRae. Patriotismos aparte, a buen seguro que disfrutarás con un juego destinado a luchar con los grandes del género de tu a tu.



GROUND CONTROL

PENTIUM 2 233 /32MB, DIRECTX 7, TARJETA 4MB, MULTIJUGADOR: SÍ

La estrategia más impresionante se instala de nuevo en nuestros ordenadores. Comandando escuadrillas de tanques, infantería, vehículos ligeros y naves de transporte nos vamos a enfrentar a una de las demos más espectaculares aparecidas en esta revista. Olvídate de buscar recursos y limítate a destruir al enemigo en un juego que dará mucho que hablar.



SOULBRINGER

VÍDEO

Desde luego, los usuarios de juegos de rol y aventura no tienen tanta suerte como los forofos de la estrategia, por lo que reciben las novedades con especial ansiedad. Soulbringer nos permitirá saciar esta sed de aventuras, con una buena ración de magia, intriga y acontecimientos extraños que nos mantendrán pegados a nuestro monitor. En este vídeo podrás echar un vistazo a lo que te espera en el sombrío mundo de Soulbringer.

WARLOROS BATTLECRY

PENTIUM 2 233 /32MB, DIRECTX 7, TARJETA 4MB, MULTIJUGADOR: SI

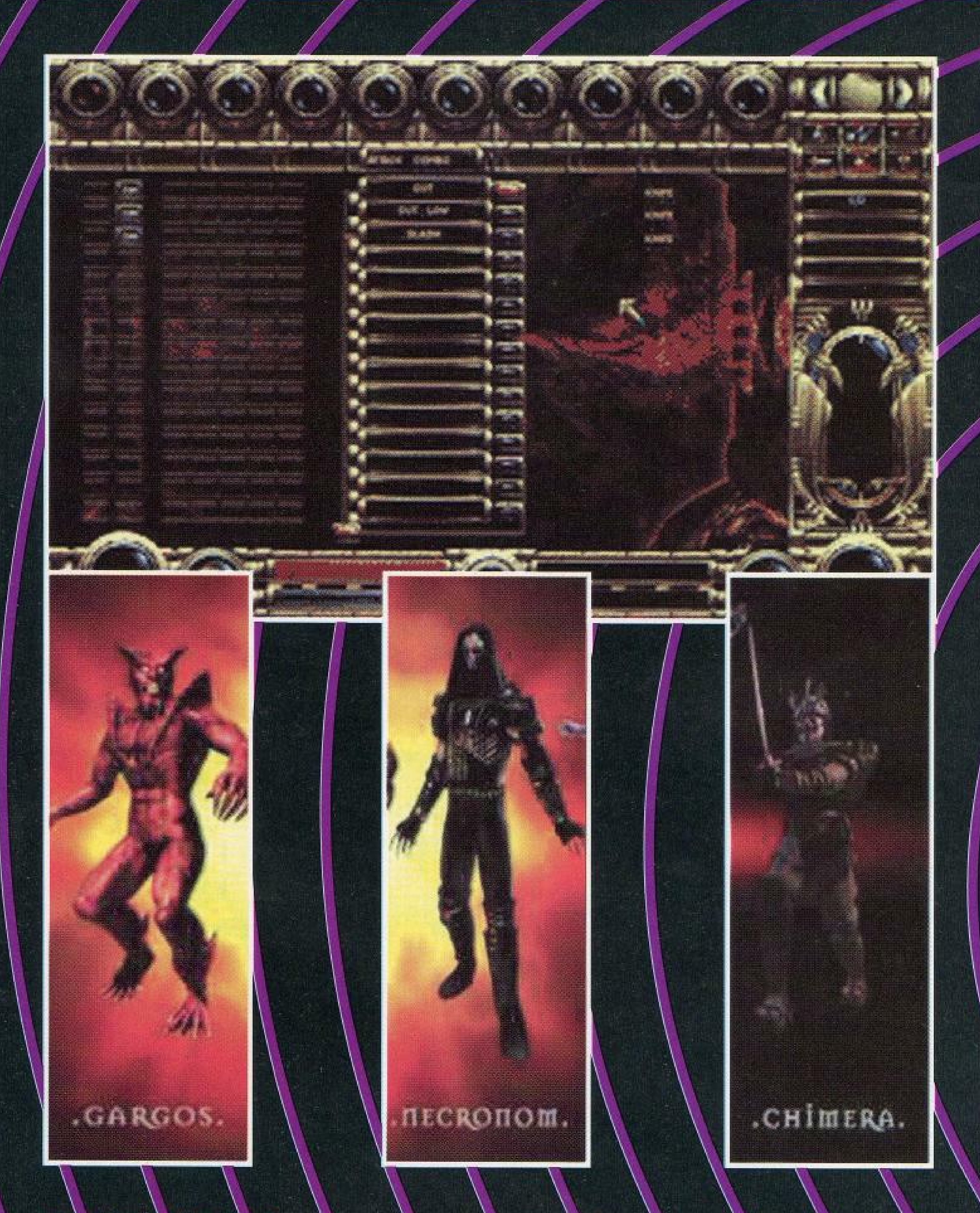
Mitología , mágia y estrategia se unen con el toque genial de una compañía como S.S.I, especializada en este tipo de producciones. Orcos, humanos, elfos, todo lo que un verdadero aficionado a Tolkien sabrá apreciar desde un primer momento, con este juego de estrategia lleno de fantasía.



WARCRAFT III

VÍDEO

Siendo como somos seguidores de Blizzard desde hace años, hemos conseguido desarrollar una paciencia casi infinita mientras esperamos sus nuevas producciones. Para intentar paliar esta nueva espera, os ofrecemos este espectacular vídeo de Warcraft 3, sabemos que no es mucho, pero os mostrará un poco de la nueva maravilla de la compañía.



PARCHES

Los beneficiados este mes son títulos de sobra conocidos por todos, que verán solucionados ahora esos pequeños (y no tan pequeños) fallos que todos tienen a última hora, mientras que el resto recibe esos extras que suelen agrandar la experiencia de juego, y los parches son para....: Messiah, Deltaforce 2 y misiones para FreeSpace2.

INTERNET

ICQ 2000A

Ultima versión del programa de charla y localización más usado en la Red. Ideal para quedar antes de jugar en red.

CUENTAPASOS 3.79

Actualización para uno de los mejores programas para gestionar el gasto telefónico mientras estamos conectados a internet. Si no quieres recibir una sorpresita en la factura, instala este programa en tu ordenador.

MRCOOLI

Podrás usar este programa mientras navegas por la red. Lo que hace es mandar ficheros o páginas que elijamos a nuestro correo electrónico para poder bajarlos cuando nos apetezca, dependiendo de la velocidad de nuestro proveedor.

PROMASOFT AUTORESPONDER VERSION 1.0731

Se trata de un completo programa para gestionar el correo electrónico, pero con unas posibilidades de configuración enormes, por lo que nunca está de más el probar esta interesantísima utilidad.

ACDSEE32

Nueva versión del visor de imágenes más rápido y compacto que hay en la Red.

DIRECTX 7.0A

Ultima versión en castellano de las ampliaciones multimedia, que te permiten disfrutar de los últimos juegos.

IRFANVIEW 3.15

Programa con el que podrás ver y manipular tus imágenes preferidas en cualquier formato.

MEMTURBO

Gestor de memoria para Windows que es capaz de defragmentar la memoria y dejar Windows tal y como se queda nada más reiniciar. Usalo después de cada juego.

QUICKTIME 4

El popular programa de Apple, nos permitirá visionar los archivos multimedia más populares de Internet, con muy buena calidad a pesar de la compresión.

WINDOWS COMMANDER. 4.03

Si estas cansado del aspecto habitual del explorador de Windows, tienes en Windows Commander una excelente herramienta alternativa.

WINZIP 8.0

La herramienta de compresión y descompresión de archivos ZIP por excelencia, el formato más utilizado en Internet, en una nueva y renovada versión.

WINRAR

Incluimos la versión 2.7 de este potente compresor / descompresor de archivos con la extensión RAR, uno de los formatos que mayor compresión logra del mercado.

QUAKE III: TEAM ARENA

Este juego podría acabar con la discusión entre QIII y UT...



Gracias al nuevo HUD por fin será viable el modo CLB.

Ahora la ametralladora traga munición a un ritmo realmente frenético.

QUAKE III: TEAM ARENA SERÁ LA BOMBA (DE VERDAD), PORQUE...

- Una vez arreglado el deathmatch, por fin se han ocupado del juego por equipos.
- Te espera un sorprendente recital gráfico.
- La ametralladora y las minas de proximidad han vuelto.
- Ya no tendrás que volverte loco para asignarles órdenes a los bots.



Cuando veas el kamikaze lo mejor que puedes hacer es correr..

Como os habréis podido imaginar, nos gusta bastante Quake III Arena. Se trata del juego que jugamos todos los días sin excepción, y no sólo a través de la red. No obstante, sabemos cuál es la opinión de la mayoría de vosotros: Unreal Tournament sigue siendo el juego multijugador preferido por los aficionados al modo individual (aunque sea un poco enrevesado), gracias sobre todo a su gran variedad de tipos de juego diferentes, como Asalto, Dominación, CLB, etc.

La respuesta a los decepcionados jugadores por equipos de Quake III se encuentra en el próximo lanzamiento de Id: un disco de misiones oficial subtitulado Team Arena. Puede que los modos de deathmatch por equipos y de capturar la bandera (CLB) consiguieran abrirse camino hasta el juego original, pero tanto la línea de comandos de texto como la inteligencia artificial de tus bots compañeros de equipo dejaban bastante que desear. Todd Hollenshead, directivo de Id, nos ha explicado en el último E3 cómo intentan potenciar la jugabilidad de las partidas multijugador con cuatro nuevos tipos de juego y multitud de mejoras.

"Pienso que hicimos un buen trabajo con el modo deathmatch en QIII, pero ahora nos hemos centrado en el juego en equipo. Tenemos una versión modificada de CLB con cuatro power-ups persistentes que son exclusivos para cada equipo, un modo CLB de una sola bandera así como otros juegos llamados Obelisk, Overload y Harvester."

"TENDRÁS QUE ESTAR ALERTA PERMANENTEMENTE PARA ELUDIR LA MUERTE"



Puede que un par de variantes de capturar la bandera puedan parecer poca cosa considerando la enorme popularidad de Counterstrike y otros mods igualmente innovadores. Lo cierto es que el término CLB apenas sí describe el aspecto que tiene la versión de Team Arena.

Cuatro power-ups persistentes (Scout, Guard, Damage y Ammo) están repartidos por los mapas, y cada uno de ellos sólo puede ser utilizado por un jugador de cada equipo cada vez. El power-up Damage duplica el daño que haces a tus enemigos. El de Ammo aumenta continuamente tu munición regenerándola de forma gradual. El power-up Guard te otorga 200 unidades de salud y armadura, mientras que Scout aumenta tu velocidad durante un cierto periodo de tiempo.

Otros power-ups incluyen el de invulnerabilidad, que es un escudo que sólo te permite disparar dentro de un campo de visión bastante limitado, o el de kamikaze, que probablemente sea el más interesante de todos. Se trata de un grupo de calaveras que aparecen flotando alrededor de tu personaje y que tú puedes destruir con una aterradora explosión capaz de provocar instantáneamente 200 puntos de daño en una zona bastante extensa. Entre las nuevas armas podemos encontrar las añoradas ametralladoras y las minas de proximidad, pero probablemente lo más importante para el desarrollo de las partidas por equipos sea la incorporación de un display HUD totalmente nuevo. Id parece haberse inspirado en UT y el resultado ha sido un sistema independiente de órdenes basado en la utilización del cursor que te permitirá introducir comandos de forma extremadamente rápida. Los cuadros de información serán móviles y de tamaño variable, por lo que cada jugador podrá diseñar su propia interfaz de manera totalmente personalizada.

Después de la multitud de críticas vertidas acerca de la falta de opciones de Quake III para el juego por equipos, puede que Team Arena consiga reducir de alguna manera el creciente número de devotos de UT. Otra cuestión es si Id debe cobrarnos por algo que, en opinión de algunos, debería haber estado incluido en el juego original.



Los power-ups organizados por colores son fáciles de reconocer.

LA FIESTA DE LA COSECHA

El modo Harvester introduce un juego de recolección por equipos completamente nuevo. Tras matar a un enemigo aparecerá una calavera en el centro del mapa. Si las recoges (ésa y las siguientes) irán formando una estela detrás de tu personaje. Si las llevas a la base enemiga y tocas su bandera los puntos serán tuyos. Los otros modos, llamados Obelisk y Overload, tienen que ver con un monolito o una calavera (respectivamente) por equipo, cada uno de ellos con miles de puntos de golpe. Si destruyes el de tu enemigo (que regenerará sus puntos de golpe periódicamente) obtendrás los puntos correspondientes.



En el modo Harvester tu principal prioridad es permanecer vivo el mayor tiempo posible.

FICHA TÉCNICA

Nombre: Id Software
País de origen: EE.UU.
Miembros del equipo: 15-20
Fundada en: 1990
Historia: La alineación inicial, formada por John Carmack, John Romero, Tom Hall, y Adrian Carmack, creó el primer juego Commander Keen. Dos años después apareció Wolfestein 3D, seguido de cerca por las sagas Doom y Quake. Romero y Hall se marcharon para fundar Ion Storm, pero los Carmacks siguen ahí.
Juegos anteriores: Commander Keen, Wolfestein 3D, Doom, Doom II: Hell On Earth, Quake, Quake II, Quake III: Arena.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Saludemos el regreso de una de las series de juegos más populares de todos los tiempos. ¡Es la hora de la aventura!



Guybrush no ha perdido su toque con las damas.

NUNCA QUERRAS ESCAPAR DE MONKEY ISLAND PORQUE...

- ¿Sabes cuál es la mejor videoaventura de todos los tiempos? Pues ésta es su continuación.
- Guybrush Threepwood ha vuelto, y esta vez se dedica a la sátira política.
- Está siendo programado por el equipo que hizo Sam & Max Hit The Road.
- ¿Portentoso? No. ¿Pretencioso? No. ¿Divertido? Sí. Una agradable novedad, ¿verdad?


El primer Guybrush poligonal. Mooola.

Puede que sea en 3D, pero las caricaturas siguen ahí.

Incluso el corazón más duro e insensible no podría menos que regocijarse ante la llegada una nueva aventura de Monkey Island. Puede que actualmente la industria sufra una fijación excesiva por la estrategia y la primera persona, pero si alguien puede resucitar un género agonizante, ésa es la compañía LucasArts.

El hecho de que nadie haya vuelto a hacer buenos juegos de aventuras es, probablemente, responsabilidad de la división de videojuegos de las industrias de George Lucas. Algunas compañías europeas, Cryo en particular, han intentado mantener viva la aventura de control por ratón, pero nadie ha conseguido igualar la originalidad, creatividad y sentido del humor de juegos como The Curse Of Monkey Island y The Secret Of Monkey Island. Parece lógico pensar que un montón de desarrolladores se han cansado hasta de intentarlo y han optado por obtener una licencia del motor de Quake II para probar mejor suerte con la acción en primera persona.

LAS COSAS SE COMPLICARÁN, DESCUBRIENDO UNA TRAMA DE PIRATERÍA, VUDÚ Y PRÓTESIS. HMMM.

Aunque el pedigrí de Monkey Island es uno de los más elevados que se recuerdan, hubiera sido una estupidez intentar resistirse al inevitable salto a un escenario 3D. Así pues, por primera vez Guybrush Threepwood (el semiheróico protagonista del juego) tendrá una dimensión extra en la que orientar sus pesquisas. El aspecto sigue siendo caricaturesco, pero así es como nos conquistó las tres primeras veces.

La historia continúa a partir del final del tercer juego. Al volver a la isla Melee con su flamante prometida, la gobernadora Elaine Marley-Threepwood, Guy se encuentra con una oscura intriga política. Durante su ausencia Elaine ha sido declarada muerta y el artero político Charles L Charles ha montado una campaña para ser elegido como su sucesor. Incluso la casa de Elaine va a ser demolida. Sin duda algo turbio se está cociendo.

Una vez más Guybrush tendrá que adoptar el papel de investigador, aunque su primera tarea no sea más que una misión al servicio de Elaine. No obstante, las cosas se complicarán rápidamente, descubriendo una trama de piratería, vudú y, según LucasArts, prótesis. Hmmm. El objetivo final del juego será conseguir y controlar el poder del Insulto Definitivo, una referencia a las peleas de insultos que pudimos encontrar en el primer y tercer juegos de la serie. El gran villano de turno todavía no tiene nombre, aunque parece ser que ya ha aparecido en alguno de los juegos, lo que limita bastante las opciones.

Mientras no esté disponible una versión preliminar será difícil valorar hasta qué punto el paso a las tres dimensiones afectará al tradicional sistema de control por ratón. Los tres primeros juegos utilizaban unos gráficos pseudo3D con gran éxito, y es de esperar que Escape From Monkey Island simplemente transferirá esta aproximación a un mundo de polígonos prerrenderizado. Parece ser que el control se llevará a cabo mediante los cursores más que con el ratón, pero lo cierto es que por el momento no se sabe nada más acerca de la mecánica definitiva del juego.

El problema con los juegos de aventuras es que a menudo dependen en gran medida de un guionista, un miembro de la plantilla que muchas compañías de videojuegos no parecen tener interés en contratar. Sin embargo, los grandes juegos necesitan grandes historias, y LucasArts lo sabe mejor que nadie.

¿POR QUÉ EL JALEO?

Si eres relativamente novato en el mundo de los juegos de PC podría ser que no conocieras la saga Monkey Island. Desgraciadamente, la única forma de conseguir una copia de estos juegos en los últimos tiempos ha sido localizar una versión que incluía toda la trilogía en un CD y que ha sido muy mal distribuida. Si no la puedes encontrar (y nos ha llamado mucha gente para decirnos que han tenido problemas), la única opción que te queda es darte una vuelta por las tiendas de segunda mano.

Pero, ¿por qué molestarse? ¿Por qué iba a querer nadie juegos de tres y hasta cuatro años de antigüedad? Por decirlo de forma sencilla, las aventuras de Monkey Island están todo lo cerca que puede estar un videojuego de la intemporalidad. Presentan el equilibrio prefecto entre argumento, jugabilidad y humor. Con ellas nunca te quedas atascado mucho tiempo, nunca se toman a sí mismas demasiado en serio y nunca te dejan soltar el teclado hasta no haber alcanzado el final. Es inevitable que Escape From Monkey Island sea el primer contacto de mucha gente con la experiencia Guybrush Threepwood. Créenos, será espectacular.


Volveremos a insistir sobre los tres primeros con renovado vigor muy pronto.

FICHA TÉCNICA

Nombre: LucasArts

Fundada en: 1982

Historia: El equipo que trabaja en Escape From Monkey Island es también responsable del exitoso Sam & Max Hit The Road. Eso sí, en esta ocasión no estará implicado en el proyecto el creador de Monkey Island, Ron Gilbert.

Juegos anteriores: LucasArts prácticamente ha mantenido en funcionamiento el género durante años. Day Of The Tentacle, Grim Fandango, los Monkey Island y Sam & Max tuvieron su origen en sus estudios.


¿Podrá LucasArts revivir el género que ella misma creó?

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

En compañía de lobos

La feria E3 de Las vegas fue testigo de la esperada entrega de Wolfenstein 3D de Gray Matter. En un stand repleto de chicas de la Gestapo látigo en mano, Graeme Devine y Todd Hollenshead nos llevaron a través de este magnífico arcade en primera persona cuya apariencia es, por cierto, admirable.

Tomando como fuente de inspiración el juego original, RTCW te presenta a prisionero BJ Blazkowicz que debe escapar de la celda en la que se despierta, antes de parar los descabellados planes ocultos de los nazis.

Tal y como indica Devine, "Este juego tiene toda la mística de Indiana Jones, con la inquietante presencia de nazis que enseguida te delatan sus ocultas y macabras intenciones de aniquilar a todos los seres humanos que puedan". Aunque muchas de las escenas que presenciamos en la feria podían pertenecer a un arcade en primera persona monojugador tradicional, eso sí, bastante más perfeccionado, Id está convencido de que RTCW será más que un juego fantástico. Devine, también comentó que "los zombis, las armas secretas de los nazis y los supersoldados son elementos novedosos que no aparecían en el clásico WWII". Wolfenstein pone de manifiesto el lado creativo y mágico del ejercito nazi, tratado esta vez desde un punto de vista totalmente distinto al de World War II y resaltando la afición por el ocultismo que profesaban los nazis".

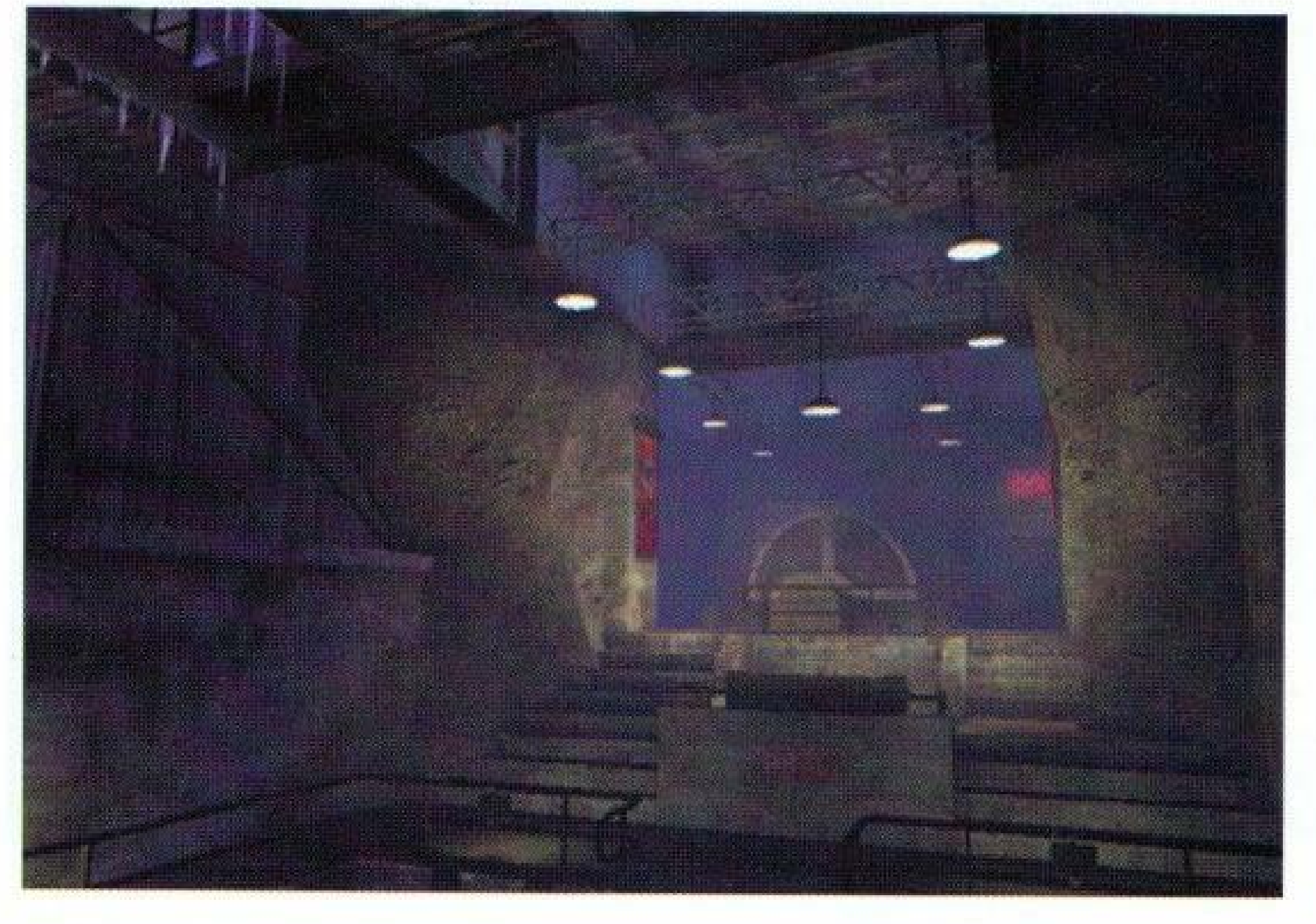
No obstante, los fans de las clásicas películas de guerra no se sentirán defraudados. La artillería incluye armas de tipo Luger, MP4 y magníficos lanzallamas, además de las clásicas patadas que se utilizan para derribar puertas. La artillería más pesada la forman los lanzacohetes y también la habilidad de utilizar arsenales de armas y tanques.

Este juego utiliza el motor de Quake III Arena y los equipos han diseñado algunos magníficos escenarios destructibles, como el castillo de piedra que puede estallar en mil pedazos. El teleférico no solamente sirve para desplazarse, sino que también se utiliza para subirse encima. Como es de esperar, otro coche lleno de nazis aparecerá inmediatamente por el otro lado. Entonces, tendrás que elegir entre saltar por encima o comenzar a disparar a través de cristal.

En cuanto a la estructura del juego, Hollenshead nos revela que "existen numerosos elementos de rompecabezas, pero nos hemos centrado en la sensación de tiempo del jugador y hemos intentado que sienta constantemente la presión de escapar de todo un Tercer Reich que viene pisándole los talones". Aunque Id continúa en su línea de "estará terminado en su momento", te ofreceremos un artículo sobre la versión final en cuanto podamos y, quién sabe, a lo mejor también averiguamos algo sobre el próximo motor de John Carmack.

Esperamos poder ofrecerte nuevas capturas de pantalla el próximo mes.

"PONE DE MANIFIEST LA AFICIÓN POR EL OCULTISMO QUE PROFESABAN LOS NAZIS"





Algunos elementos como este teleférico te dan una idea de la estructura del juego.

EL REINO DE LA FANTASÍA

Unos desarrolladores debutantes nos sorprendieron en el E3

Era difícil de imaginar desde el suelo de la feria, pero los distribuidores Crave Entertainment escondían uno de los juegos del E3 más prometedores en la oscura sala de reuniones. Su nombre es Battle Realms y ha sido desarrollado por Liquid Entertainment. Este juego se presenta como un juego de estrategia en tiempo real del estilo Warcraft III pero muy mejorado. De hecho, el motor te permite hacer rodar piedras desde las cimas de las montañas para destruir los edificios de los enemigos; también puedes montar caballos de forma individual, los jinetes pueden golpearse en la boca y tiene, en definitiva, la mejor animación que jamás se ha visto en un juego de este tipo, con movimientos de peleas individuales, un magnífico motor 3D, etc.





UNREAL WARFARE

Más Unreal para los fans

Siempre resulta incomprensible que los juegos con la mejor tecnología presentes en el E3 se presenten a puerta cerrada. En el caso de Epic era razonable, ya que los plazos para la salida de la serie Unreal aún están muy lejanos y no hay motivo para correr el riesgo de que otros desarrolladores copien sus ideas. O eso creen algunos como algún desarrollo que está en la mente de todos pero que jamás ve la luz, algo que a todos nos pone muy nerviosos.

Pero mereció la espera, porque lo que Mark Rein de Epic mostró entusiasmado en una de las habitaciones secretas fue increíble, de hecho fuimos de los poquitos privilegiados en asistir a tan digno acontecimiento, y es que vuestra revista siempre se tiene en cuenta, je je je!!!

Aunque como era de esperar, se mostraron reticentes en revelar los nombres para el proyecto, Unreal Warfare parece ser uno de los favoritos, nosotros tenemos muchos nombres en la cabeza, pero a la larga pensamos que son tan poco comerciales como dejar que Jesús Gil se haga cargo del título de Defensor del Pueblo.

El proyecto Unreal 2 sigue llevando la delantera, pero como está en el saco de Leged Entertainments, es de esperar que se trate de algo más que una mera experiencia para un jugador, ya que se est;a echando toda la carne en el asador para que el modo multijugador no defraude en absoluto.

Unreal Tourneament es un buen ejemplo de como un juego copa las preferencias de todos los grandes y sanos locos que llenan las salas de juegos en red de este mundo. Su prodigioso sistema de modos multijugador ha demostrado como cuidando este aspecto, un juego consigue abarcar todos los números unos en cuestión de preferencia. por parte de los usuarios.

En motor refinado de Rein demostró claramente que hay que verlo para creerlo. Las áreas al aire libre que bajaron el nivel de juegos como Tribes 2 o Halo son esta vez toda una delicia para la vista. También introduce una nueva tecnología que permite curvar el terreno, colinas en abundancia, un magnífico fondo de montañas, etc. Y todo ello integrado con entornos de interior. Por ejemplo, caminar desde un búnker subterráneo a una extensa campiña parece ser tarea fácil.

Pero lo que realmente llamó la atención fueron los modelos de personajes. Utiliza un sistema de esqueleto y casi todas las partes de los modelos de nuevo jugador están animadas. Ojos que pestañean, pelo que se mueve cuando corres, muecas, sonrisas, ceños fruncidos, dedos animados individualmente... Con todo esto, parece lógico que sean los mejores modelos de juego que se han hecho por el momento. No podíamos esperar menos de uno de los títulos más importantes de los próximos años y que tendrá ocupadas a miles y miles de páginas web por toda la Red de Redes.

Pero, ¿cuándo lo veremos?. Aunque aún no tenemos la respuesta, Rain dejó entrever que la tan esperada fecha muy pronto, pero no te preocupes, porque será aquí donde lo veas en primicia, en este aspecto nunca te hemos fallado y ya nuestra redacción echa chispas para prepararse unos combates que pasarán a la Historia. Ya hemos comprado una tienda de campaña y víveres para pasar largas semanas sin salir de la redacción.



LAS ESTRELLAS DEL ESPECTÁCULO

Los famosos también juegan

Ver jugar a las estrellas en el E3 fue tan divertido como probar juegos nuevos. El primero de este año fue Antonio "Huggy Bear" Fargas. Le pillamos por ahí cuando promocionaba la nueva entrega de Starsky y Hutch de Empire. Ice T, puso su voz en off en Sanity y estuvo firmando autógrafos. Cuando Kieron le llamó Vanilla Ice, éste montó en cólera, ¡qué temperamento!

Luego aparecieron Kate Mulgrew (Capitán Jayneway en Voyager), Jay Leno, el organizador del mejor show de Estados Unidos y la estrella porno Traci Lords. Nosotros tampoco pasamos desapercibidos, así que tuvimos que salir corriendo de allí para evitar a las masas. ¡Je!



BREVES

BREVE HISTORIA DEL TIEMPO

Ya puedes ver sabrosos fragmentos sobre la historia de los juegos en www.shockwave.com. Los clásicos de Ten Midway han sido fielmente convertidos a formato Shockwave y puedes jugar con ellos desde tu navegador. Los



juegos en cuestión incluyen Defender, Joust, Robtron 2084 y Satan's Hollow (en la imagen). Como dice Isaac Bab de Shockwave.com, "una magnífica oportunidad para que las nuevas generaciones descubran estos juegos inmortales". Gracias de parte del mundo Isaac.

LOS DUENDES DE LAS SEIS EN PUNTO

La nueva entrega de la serie Jetfighter llega del espacio exterior sobrevolando nuestras cabezas como alma que lleva el diablo. Esta simulación de vuelo tan poco ortodoxa te da la bienvenida con un montón de aviones para pilotar. El conjunto de aviones está formado por el F-18 Hornet, el F-22 Raptor y el F-14 Tomcat. Estamos seguros de que Jetfighter IV va a arrasar el próximo otoño.

CARRERA SUCIA

Infogrames ha metido más revoluciones a su motor y acaba de anunciar Dirt Track Racing Sprint Cars. Se trata de un juego en el que tienes que hacer el

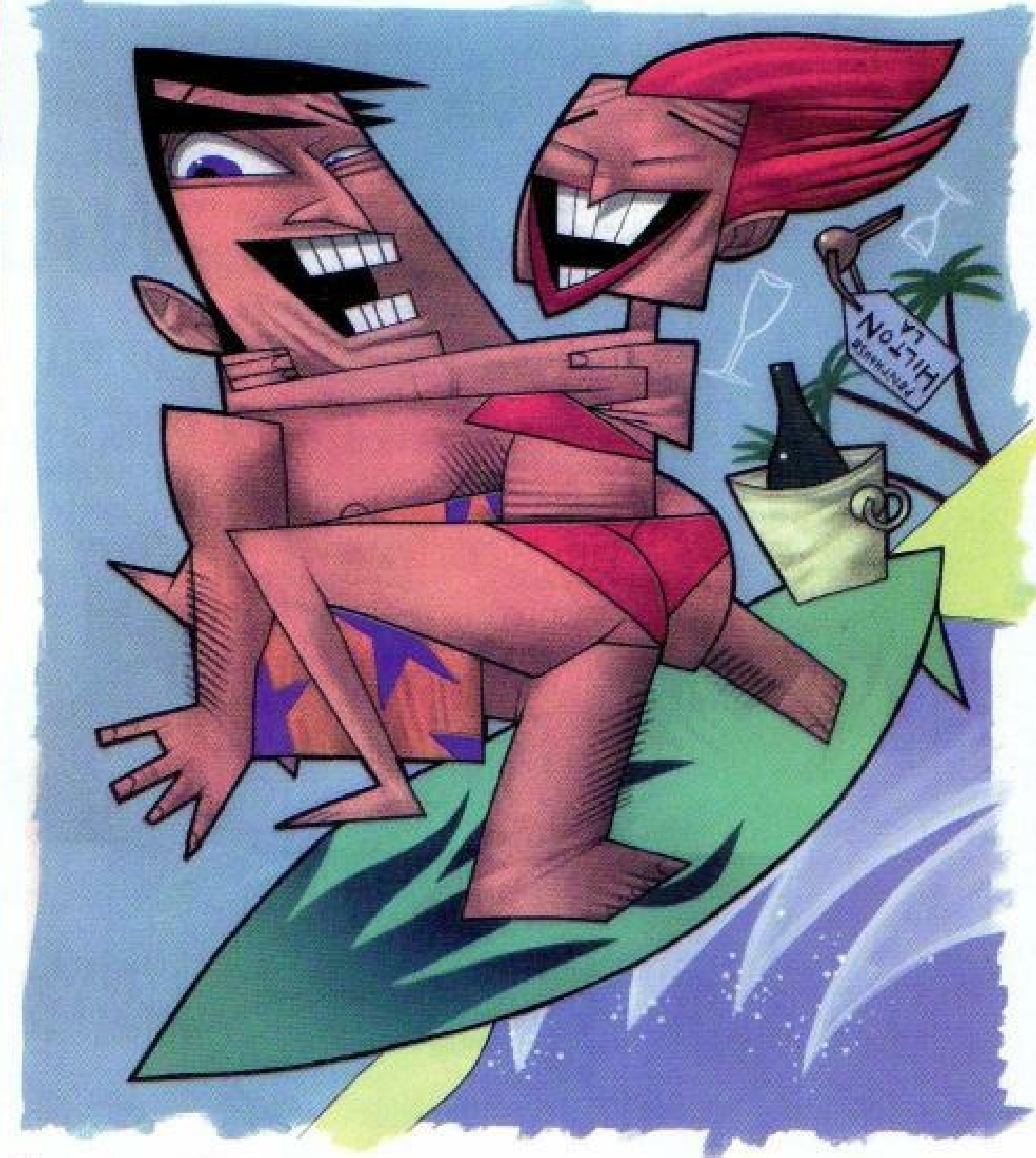


mejor sprint en una pista llena de porquería. El juego te promete veinte trayectos para que aceleres hasta alcanzar las doscientas millas por hora. ¿Crees que estás preparado? Aún se desconoce la fecha de salida.



HISTORIAS DE AMERICA

Molineux se despide del PC, pero el espectáculo continúa



Aunque normalmente El Espía se alimenta de rumores que capta en baretos del sur, también acude a Los Ángeles para enterarse de lo más caliente de este mundillo. La feria E3 fue sin duda un sitio de presencia obligada y como viene siendo habitual, no defraudó a nadie. A continuación os contamos algunos de los cotilleos más interesantes que recogimos del área de visitantes.

En primer lugar, Peter "Theme Park, Dungeon Keeper, Black & White" Molyneux ha anunciado su intención de abandonar el desarrollo de juegos para PC. Después del lanzamiento de B&W, ha decidido trasladarse al mundo de las superconsolas para investigar D-pads analógicos e imágenes raras.

Siguiendo en la onda del PC, El Espía también se enteró de que la próxima entrega del magnífico Driver, que atiende por el nombre de Driver 2, no se presentará para la vieja caja de color beige. La razón es que Infogrames cada vez apuesta menos por los juegos para PC.

Pero también hay noticias buenas. Ben Smedstad de Bioware desveló un tercer Baldur's Gate, que viene a completar la trilogía. Id Software ya está trabajando en su próximo proyecto y según su Director General, Todd Hollenshead, su resultado se verá dentro de un par de años.

LucasArts ha decidido centrarse en sus títulos de aventuras y ya se habla de nuevas entregas como Grim Fandango 2. El Espía también intuye que habrá novedades en cuanto a Episodio I, aunque aún no se han manifestado.

Muy contento se les vieron a los viejos de Westwood con su arcade en tercera persona C&C Renegade, y no es para menos porque fue nominado para el premio Best Of Show. Con tanta emoción se olvidaron de presentar su otro proyecto secreto en las salas de reuniones privadas. ¿Le tocará esta vez a Tiberian Twilight?

Alex "Homeworld" Garden, de Relic, sí que se ocupó de presentar sus proyectos. Su nuevo juego Sigma será una buena aportación a la impresionante lista de Microsoft. No hay que perderlo de vista. El Espía se despide.

SIMSVILLE

Los Sims llegan a la ciudad

Parece que llega una nueva entrega. Tras el éxito clamoroso de The Sims, su creador Will Wright está trabajando para ocupar la ciudad con sus mascotas virtuales favoritas.

Simsville se centrará principalmente en la familia y en los artículos domésticos, pero ahora serás capaz de crear completamente la ciudad con casas, tiendas y todos los establecimientos comerciales que desees para después colocar dentro a las familias y seguirlas cuando trabajan, van de compras y juegan. Para llenar el hueco hasta que Simsville esté disponible, puedes conseguir un paquete de extensión llamado Livin'Large para The Sims. En esta nueva entrega habrá muchas situaciones nuevas, objetos, carreras e incluso estilos arquitectónicos y de decoración novedosos.


Nos parece una mezcla de Ultima Online y The Sims.

GIFT

No te lo pierdas

Imagínate a Rayman 2 pero con un héroe llamado Gift. Un personaje de cómic adorable y emocional que tendrá que realizar pruebas en ocho mundos para conseguir su premio, la astuta Lolita Globo.

Los mundos están basados en videojuegos y en su camino, Gift encontrará objetos e indicios que significan el fracaso de los mejores héroes y heroínas de juegos y películas.

A nosotros nos parece muy innovador y divertido.


Los escenarios de Gift son magníficos.

BREVES

¿DESEA ALGO MÁS SU MAJESTAD?

Hasbro nos adelanta que están trabajando en una expansión para su reino Majesty. Cyberlore Studios, el equipo responsable del juego, está desarrollando The Northern Expansion y dicen que lo mejorarán en todas las categorías posibles. Nuevos edificios, monstruos, misiones, sortilegios y un editor de las reglas serán las novedades. Lo probaremos dentro de un par de meses.

DELTA FORCE A LA CARGA

Otro gran anuncio que se produjo en E3 fue el del tercer juego en las series Delta Force. Bajo el nombre de Land Warrior, soportará aceleración 3D gracias a su nuevo motor. Lo mejor será el nivel de detalles que tendrá. Lo peor, que no funcionará tan bien si tienes un PC medio. Te daremos más detalles el mes que viene.

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Bioware sale de las sombras



Más sortilegios, más áreas, más niveles. No puede ser malo.

Nos quedamos de una pieza cuando los desarrolladores de Bioware nos mostraron, no sólo MDK 2, sino también la continuación de su mejor juego de los dos últimos años. Es una buena noticia que Baldur's Gate II vaya viento en popa y ya se encuentre en fase de pruebas. Aunque recuerde mucho a la primera parte, las mejoras gráficas son evidentes: han mejorado muchísimo todas las animaciones, lo que supone que los movimientos resultan casi inmejorables, mientras que una mayor resolución marca la diferencia.



Esto es un Misil Mágico, un sortilegio de nivel 7. Eso es lo que nos dijeron.

Baldur's Gate II incluye un montón de emplazamientos nuevos, misiones específicas para cada bando, nuevas profesiones, entre las que se incluyen el Bárbaro, el Hechicero y el Monje, enormes criaturas (una de ellas no puede visualizarse completamente con una resolución normal) y espeluznantes encuentros, lo que les proporcionará a los adeptos de los juegos de rol todo lo que podrían soñar. O casi.



THE BLAIR WITCH PROJECT

Se me revuelve el estómago

Posiblemente recuerdes el anuncio de Gathering Of Developers de lanzar tres juegos basados en el gran éxito de terror del año pasado. Pues bien, Terminal Reality son los responsables del primero de ellos, Rustin Parr y anunciaron recientemente el motor: Nocturne.

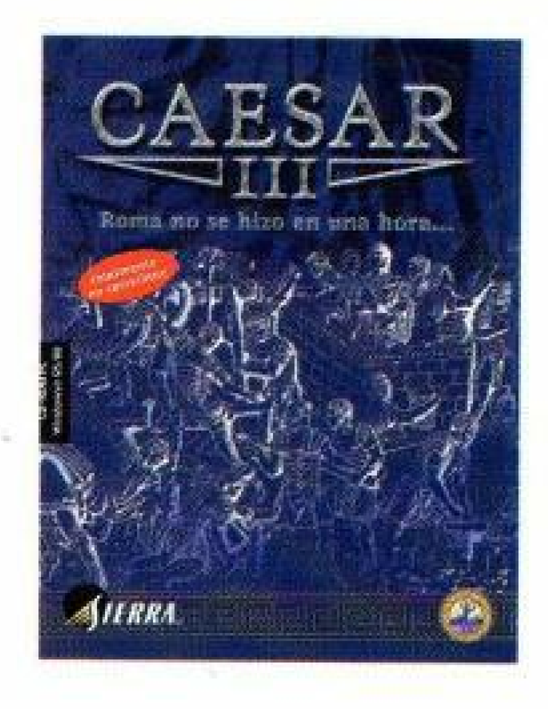
La historia del juego se ha concebido como un preámbulo a la película, lo que permite una mayor diversidad de movimientos que dar paseítos por un bosque. También se ha incrementado el número de personajes. Al igual que un Blade Runner retro, tus investigaciones y pesquisas te permitirán completar el rompecabezas misterioso de esta aventura. Esperemos que las escenas de terror sean dignas del nivel que pudimos contemplar en la película, donde por una vez la casquería no era la principal absoluta, sino la pura imaginación de los guionistas. Tal vez el resultado sea un poco "light" pero mereció la pena.

CAESAR III A NUEVO PRECIO

El imperio "se rebaja"

Havas Interactive anuncia que Caesar III, uno de sus mayores éxitos de 1999, está disponible a un precio de 4.975 ptas. El juego ha sufrido una reducción del 30 %, ya que anteriormente costaba cerca de las 7.000 ptas. Para dar "más personalidad" a esta remodelación de precio, se ha creado una carátula totalmente nueva. La verdad es que nosotros preferimos la versió anterior, pues "mola" mucho más.

El motivo de este relanzamiento de Caesar III se debe, sin duda, a las enormes ventas que Faraón ha tenido en nuestro país. O que



Gladiator, que actualmente está arrasando en todos los cines del país, ha puesto de moda otra vez el cine de romanos y hay que aprovechar la ocasión.

No olvidemos que Faraón utiliza el mismo motor que Caesar III, y algunos fanáticos del juego ambientado en las pirámides, no conocían el que estaba basado en Roma. Pues nada, aquí tienen más "chicha" en forma de "estrategia en tiempo real histórica" con uno de los mejores juegos que nos hemos topado por el momento. De todas formas, Cleopatra saldrá pronto, pero sin Liz Taylor.

BREVES

EXPOLIACIÓN VIRTUAL

Los fabricantes canadienses de hardware, Matrox, han anunciado el último juego de su factoría, Picassio, desarrollado por Promethean Designs. Su objetivo no es crear obras maestras de incalculable valor, sino más bien robar



tesoros artísticos de varios museos y galerías sin que te pillen con las manos en los lienzos. Los usuarios de Matrox podrán revisar sus habilidades gracias a DualHead y a cámaras secretas que podrán colocar en los edificios que hayan decidido saquear; estas cámaras extra pueden verse en un segundo monitor.

¡QUITEN ESO DE MI VISTA!

Montgomery Ward y Sears (las cadenas de venta más importantes de USA) han decidido prohibir la venta de todos los juegos M (para mayores de edad) en sus tiendas. La decisión se argumenta en que esta línea de juegos no es acorde a sus objetivos de venta.

HALF-LIFE MOD EXPO 2000

Continuando el éxito conseguido el año pasado con Half-Life Mod Expo, el personal de Sierra pretende repetir la



experiencia. Un montón de mods se exhibieron es E3, pero Valve y Sierra preparan su segunda Expo para finales de verano, en la que no sólo se expondrán las mejores mods, sino que también se ofrecerán becas y ayudas económicas para equipos de desarrollo en los próximos meses.

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Tecnología de Quake III Arena para este juego por turnos

Después de lo que parecía una espera interminable, finalmente Interplay se ha decidido a anunciar otro juego de la serie Fallout, llamado Fallout Tactics: Brotherhood Of Steel, que es básicamente un juego de tácticas, más que una extensión de la serie de rol. Siguen presentes el desarrollo de los personajes y una historia lineal, así como las localizaciones postapocalípticas de Norteamérica. Formas parte del bando de Chosen One, descendiente directo de Vault Dweller, del episodio original. Debes probar tu valor en los páramos, al mando de una escuadra de Brotherhood Of Steel (un máximo de seis), a seleccionar de entre 30 aspirantes.

Los comandos de las escuadras incluyen acechar, localizar, situar tropas, vigilancia, atacar, defenderse, retirada, destruir, perseguir y emboscada, dependiendo de los atributos y características de cada personaje. El juego incluye un set de 20 misiones en cada uno de los seis niveles, aunque se puede acceder a otras 18 misiones extra dependiendo de la experiencia adquirida.



Más juegos deberían tener Liverpool como escenario.



PROJECT EDEN

¿Se atreverían Adán y Eva?

De los desarrolladores de Lara Croft viene Project Eden, un juego de acción/aventura por equipos, con vistas en primera y tercera persona. La acción (y por ende la aventura) se desarrolla en la Tierra, donde tomas el control de un equipo de la UPA (Urban Protection Association), miembros de una fuerza militar encargada de la investigación de la desaparición de varios trabajadores de una empresa cárnica. A lo mejor tiene que ver con el caso de las vacas locas o de la peste porcina, vete tú a saber.

En Core han diseñado un nuevo motor 3d capaz de las mejores animaciones y efectos. Esperemos que sea mejor que su irrisorio Fighting Force.



Las poses no naturales se han convertido en todo un éxito.

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

Ya se están pasando, ¿no?

Más de lo mismo (suspiro de resignación). Bridge Commander será el primer juego de la saga trekky que permitirá tomar el control, tanto desde fuera de la nave, como desde el puente de mando.

Con una gran variedad de misiones, la base del juego se sitúa en el puente, desde donde tienes el mando. Cuenta con las voces del Capitán Picard y el Comandante Data, aunque lo mejor es que los desarrolladores son Total Games, que hicieron en su día X-Wing, y que por ello tienen una ligera idea de simuladores espaciales. La opción multijugador ofrecerá la posibilidad de controlar cualquier nave, incluyendo Klingon, Ferengi y Cardassian.



Domina la TECNOLOGÍA con T3

- T3 Es el mejor escaparate de la última tecnología y diseño de consumo
- T3 Analiza las funcionalidades más interesantes de cada producto
- T3 Investiga a fondo cada novedad aparecida en el mercado, descartando aquellas que no cumplen nuestros niveles de calidad, innovación, prestaciones o excelencia en diseño



HI-FI • Televisión • DVD
Video y fotografía digital
Ordenadores • Internet
Telefonía móvil • Tecnología espacial
¡Y mucho más!

¡Reserva ya tu ejemplar! o te arrepentirás



LARPRESS, S.A.
C/ Medea, 4 - 5ª Planta (Edificio ECU)
Tno.: (91) 754 32 88 Fax: (91) 754 18 58
email: t3@lar.es

BREVES

MÁS VALE TARDE QUE NUNCA

A los seguidores de la triste y sola Binary Assylum les gustará saber que su prometido juego de estrategia, Star Trek: New Worlds está casi listo, gracias a los



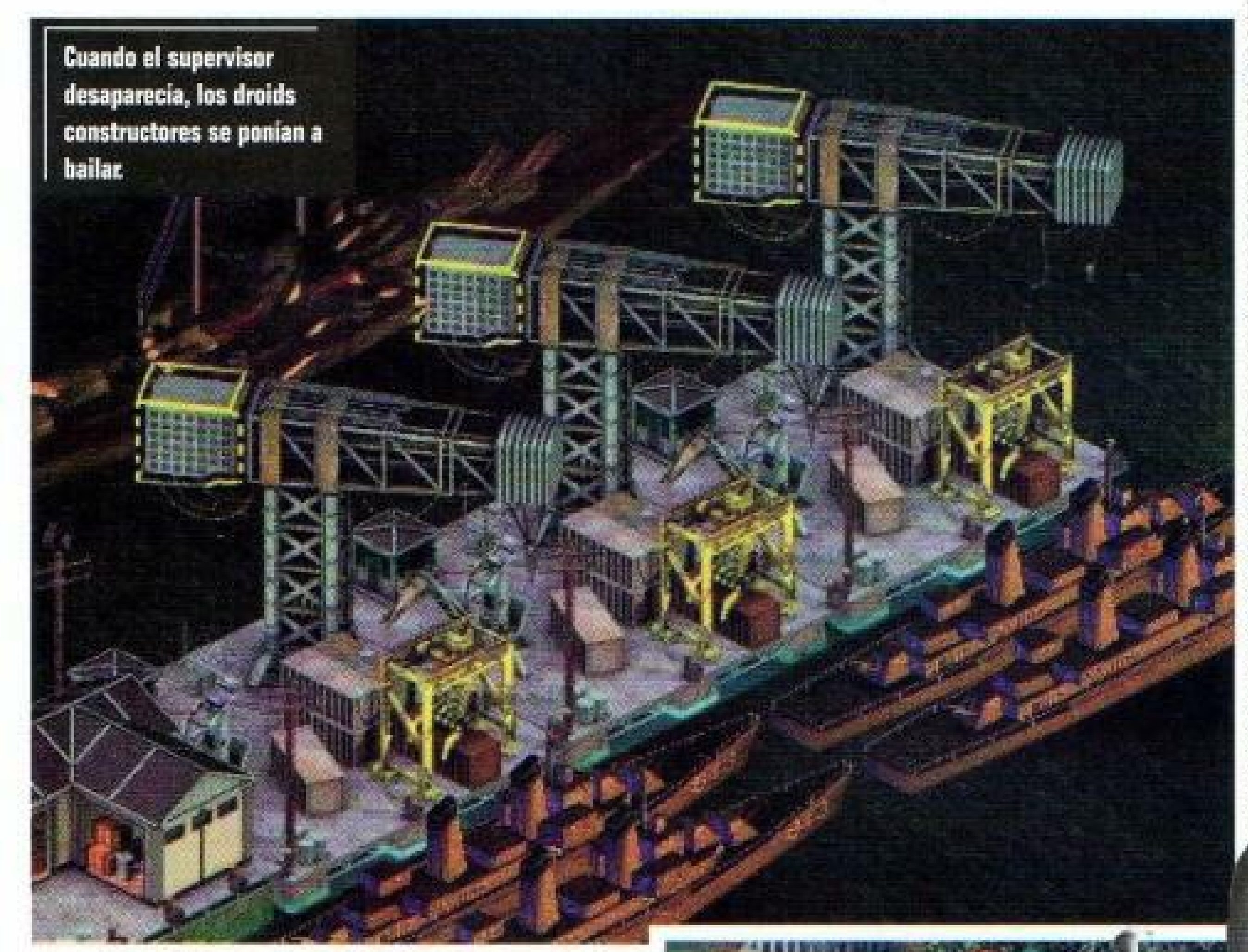
chicos de 14° East. Por supuesto, ya podría haber estado acabado si les hubiesen soltado antes la pasta.

VUELVE ORION

Existe un redactor en nuestras oficinas, de cuyo nombre no queremos acordarnos, al cual le observamos un extraño comportamiento. Mientras todos los demás se divierten con Quake, él se esconde tras su PC escudriñando un mapa. Tras preguntarle, contesta que todavía juega a Master of Orion II. Dice que es un clásico. Recientemente, Hasbro ha dado luz verde a la realización de una continuación del juego, con la que nos quieren engatusar. Hasbro ha aumentado el poder del Emperador galáctico. Si compartes la pasión de este redactor innombrable, ten paciencia hasta el otoño del año que viene.

EMPIRE EARTH

¿Age of Empire Earth?



Cuando el supervisor desaparecía, los droids constructores se ponían a bailar.

Rick Goodman, creador de Age Of Empires (Microsoft) rechazó malgastar su precioso tiempo desarrollando AOEII. Puede que se equivocara. Su idea era llevar a los juegos de estrategia en tiempo real a "otro nivel", así que acabó en Stainless Studios trabajando en Empire Earth.

El juego abarca más de medio millón de años (desde el 500000 AC, hasta el 2500 DC) y se divide en 12 épocas (desde el descubrimiento del fuego hasta la tecnología láser). EE puede describirse como una mezcla de lo mejor de AOE y Civ II, pero con unos gráficos no tan convincentes.



Podrás contar con grandes héroes militares del pasado (tales como Napoleón o Patton) para que lleven tu Imperio a la supremacía, personalizar tus ejércitos y tendrás que reponerte de los desastres naturales como inundaciones, plagas o terremotos. Parece muy ambicioso. Ciertamente, la decisión de Goodman pareció la acertada.



Vale que esté calvo, pero no les tengo miedo.

SHADOW BANE

Rol con estrategia

Los casi desconocidos desarrolladores Wolfpack Studios se han asociado sabiamente con los distribuidores Gathering of Developers para su masiva novedad Shadow Bane. Si se cumplen los ambiciosos objetivos de este proyecto, los límites del género de los juegos de rol en red podrían llegar más allá de la imaginación de sus adeptos más vehementes.

La idea es permitir a decenas de miles de jugadores formar ejércitos, construir reinos y conquistar territorios. Shadow Bane supondría una nueva dimensión de las ya tan famosas aventuras individuales o colectivas. ¿Un juego de estrategia eterno? Lo que por ahora es un sueño, Wolfpack Studios lo podría hacer realidad. Te iremos dando más detalles.

MÁS DISNEY

¡¡¡Y con palomitas!!!

Infogrames sigue distribuyendo títulos de Disney como era la tónica habitual, pero la noticia a que presentamos el deseo de Infogrames que la habitación dónde se encuentra nuestro ordenador se convierta en una sala de cine. No por el uso intensivo de hardware de última generación, sino por un accesorio tan habitual como son las palomitas. Como montar un puesto de palomitas en casa es un poco costoso, lo mejor es regalar junto al juego un paquete de palomitas de la marca MICROPOP USA para nuestro querido microondas. Además, la promoción también incluye un "Muchu" junto con el juego en sí, Hot Shots Mulán Mah Jong, el clásico juego de fichas chino pero adaptado a la estética de Mulan.



Las Estadísticas del Mes

Vamos a incluir todos los meses una sección en la que reflejaremos estadísticas ofrecidas por (c) Futureland.

Consideramos que son de gran interés porque muestran el comportamiento de los diferentes juegos del mercado en las salas de centros de juegos en red.

Promedio expresado en porcentaje de los **30 juegos más jugados** en las salas asociadas a Futureland

counter strike	24,75	darkstone	1,14	diablo	0,26
half-life	22,19	fifa 2000	0,94	soldier of fortune	0,24
internet	13,99	quake 2	0,65	driver	0,20
unreal	7,23	los sims	0,57	tiberian sun	0,17
starcraft	5,95	startcraft	0,57	homeworld	0,17
age of empires 2	5,19	re-volt	0,51	alien vs predator	0,16
chat	5,15	battle.net	0,50	colin mcrae	0,15
quake 3	2,89	need for speed	0,34	avp	0,14
delta force	1,79	racer	0,29	official f1	0,13
gp 500	1,18	tzar	0,26	mechwarrior 3	0,12

Jugadores con mayor puntuación en Sistema **GPS** (**Global Puntuation System**)

NOMBRE DEL CENTRO	1er PUESTO	2º PUESTO	3er PUESTO	4ºPUESTO
AVILA	mica-16	Dinwar	Guayo	ZEN
BARCELONA CENTRO	Putada	rampage	David9	Unknown
BARCELONA SAGRADA FAMILIA	exe	ender	Mrpons	ury
BARCELONA SANTS	squall	master	arathorn	vhalec
BURGOS	Tranco	emar	caleb	mele
ELCHE	ALIEN	Armando	belen	Billy
LAS PALMAS	Glimmerman	Hola Verano	Negro	Gladiator
LOGROÑO	elpibe	chichi	freeman	andu
LUCENA(CORDOBA)	JF	Ricardo	MarkDiabol	Kao
MURCIA	Sotek	diablo	Ganster	Adversario
RUTE(CORDOBA)	konors	Rafael	Benito	JohnBart
SABADELL	killer	kobe	muerte	Ghost
SALAMANCA	may	DJINN	CLOUS	La Cubana
ZAMORA	Loomie	Andune	J.Jenny	GlinKannen

El resto de los centros asociados a (c) Futureland no dispone actualmente de conexión en tiempo real a los servidores y no es posible ofrecer la información de sus puntuaciones.

Los mejores locales de Futureland

PUNTOS	LOCAL
666488,38	SABADELL
497561,76	BARCELONA CENTRO
479951,79	ZAMORA
413472,18	AVILA
174025,79	SALAMANCA
173818,45	BARCELONA SANTS
90904,51	LAS PALMAS
64254,83	LUCENA
52422,8	BARCELONA SAGRADA FAMILA
12140,42	LOGROÑO
6640,87	ELCHE
3124,17	BURGOS
24	RUTE(CORDOBA)
10,42	MURCIA
3,01	LOGROÑO 2

El resto de los centros asociados a (c) Futureland no dispone actualmente de conexión en tiempo real a los servidores y no es posible ofrecer la información de sus puntuaciones.

TIPO DE JUEGO USADO

TIPO DE JUEGO	%
Arcade 3D	84,12 %
Estrategia	12,21 %
Deportivos	3,66 %
TOTAL	**99,99 %**

Los mejores Jugadores de Futureland

PUNTOS	USUARIO	LOCAL
35327,45	KILLER	SABADELL
34721,67	KOBE	SABADELL
31323,29	MUERTE	SABADELL
27200,9	GHOST	SABADELL
27186,03	DESTRUCTOR	SABADELL
27162,98	DOO	SABADELL
24090,82	Loomie	ZAMORA
23557,66	Andune	ZAMORA
23329,39	J.Jenny	ZAMORA
23256,49	ZARATUSTRA	SABADELL

INFORMACIÓN FACILITADA POR



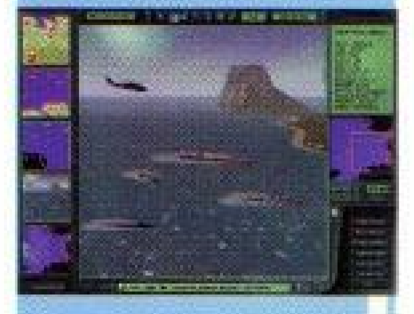
BREVES

ZAFARRANCHO DE COMBATE

Los locos acuáticos de Mattel también han estado alardeando de Harpoon 4, de Larry Bon. Se trata de un juego de batallas navales, que por su



contenido podría ser censurado en los estados más conservadores de USA, si bien cuenta con unos gráficos sorprendentemente atractivos. Contiene 250 barcos de 14 países diferentes, la posibilidad



de crear superbarcos y muchísimos más detalles que harán las delicias de los fanáticos de los juegos de guerra.

COMBATE CERCANO

Close Combat es uno de los pocos juegos que, según han ido saliendo las nuevas versiones, no ha perdido, o más bien ha ganado, más y más respeto por parte nuestra. Atomic Games ya casi tiene preparada para nuestro deleite la quinta versión, esta vez concentrándose en la invasión de Normandía y, más en concreto, en el



asalto de las tropas americanas a la playa de Utah. Piensa por un momento... Tu misión es salvar al soldado Ryan. Puedes jugar con los alemanes o con los americanos. Prepárate para su desembarco a finales de año.

ALIENS CABEZONES

Inteligentes, graciosos y sin un pelo de tontos

El E3 trajo consigo un buen ramillete de ideas salidas de lo más profundo del armario de la limpieza de los desarrolladores y aquí va la más loca hasta la fecha. Está inspirada en la serie de animación Space Goofs. Cinco alienígenas aterrizan por error en la Tierra y se pasan media vida intentando salir de ella. Mientras tanto, un científico malvado y su esbirro Bolock intentan evitarlo. Promete ser una aventura con animación de primera y unos diálogos desternillantes.

AMERICAN MCGEE'S ALICE

La curiosidad mató al gato



Alicia vuelve a ser curiosa.

Rogue Entertainment (con la ayuda De McGee, el ex de ID) por fin ha desvelado su último título basado en el libro de Lewis Carrol y con el motor Quake III Arena. La aventura tiene lugar después de Alicia en el País de las Maravillas y A Través del Espejo; por si las historias originales no resultan ya bastante extrañas de por sí, en el juego dan una nueva vuelta de tuerca.

Los personajes como el Sombrerero Loco, Jabberwocky, Tweedle Dum y Tweedle Dee siguen teniendo su alocado carácter, pero exagerado en proporciones psicóticas. Wonderland también se ha visto modificada incluyendo nuevas zonas como The Fortress of Doors o Lair of the Jabberwocky, aunque conserva las ya conocidas del Estanque de las Lágrimas o el Bosque de Setas.

Alice cuenta con un impresionante arsenal a su disposición, entre las que se incluyen un cuchillo de cocina o cajas de sorpresas explosivas, entre otros utensilios. El juego emplea una perspectiva de tercera persona, aunque en multijugador puede emplearse una vista en primera persona.

THE DREAMLAND CHRONICLES

Gráficos de ensueño

Mytho, de Julian Gollop (el creador de nada más y nada menos que de X-COM), nos acaba de demostrar a través de su nuevo proyecto de lo que puede ser capaz. Su motor 3D, que permite la creación de escenarios realistas a tope en cuanto a las imágenes y a la facilidad con que pueden destruirse, hace que el juego tenga muy buena pinta y estemos ansiosos de que salga a la venta para echar unas cuantas partidas. Es un juego de carácter táctico en el que estarás al mando de comandos y del que te daremos más noticias de cómo va su desarrollo, si los hados son propicios, el mes que viene.





Combate cuerpo a cuerpo

FORCE OF ONE

Uno para todos y todos para uno

Este es el debut de Qube y las primeras impresiones que nos ha dado son mucho mejores de las que esperábamos. Encontrarás un montón de guiños a The Matrix, por lo que no te sorprendas al encontrar un montón de cibergráficos y escenarios tipo ciberpunk. Tu personaje es Farlight, un Technomancer cuya misión es capturar a un criminal que está intentando corromper el mundo de los juegos, Calcaphon.

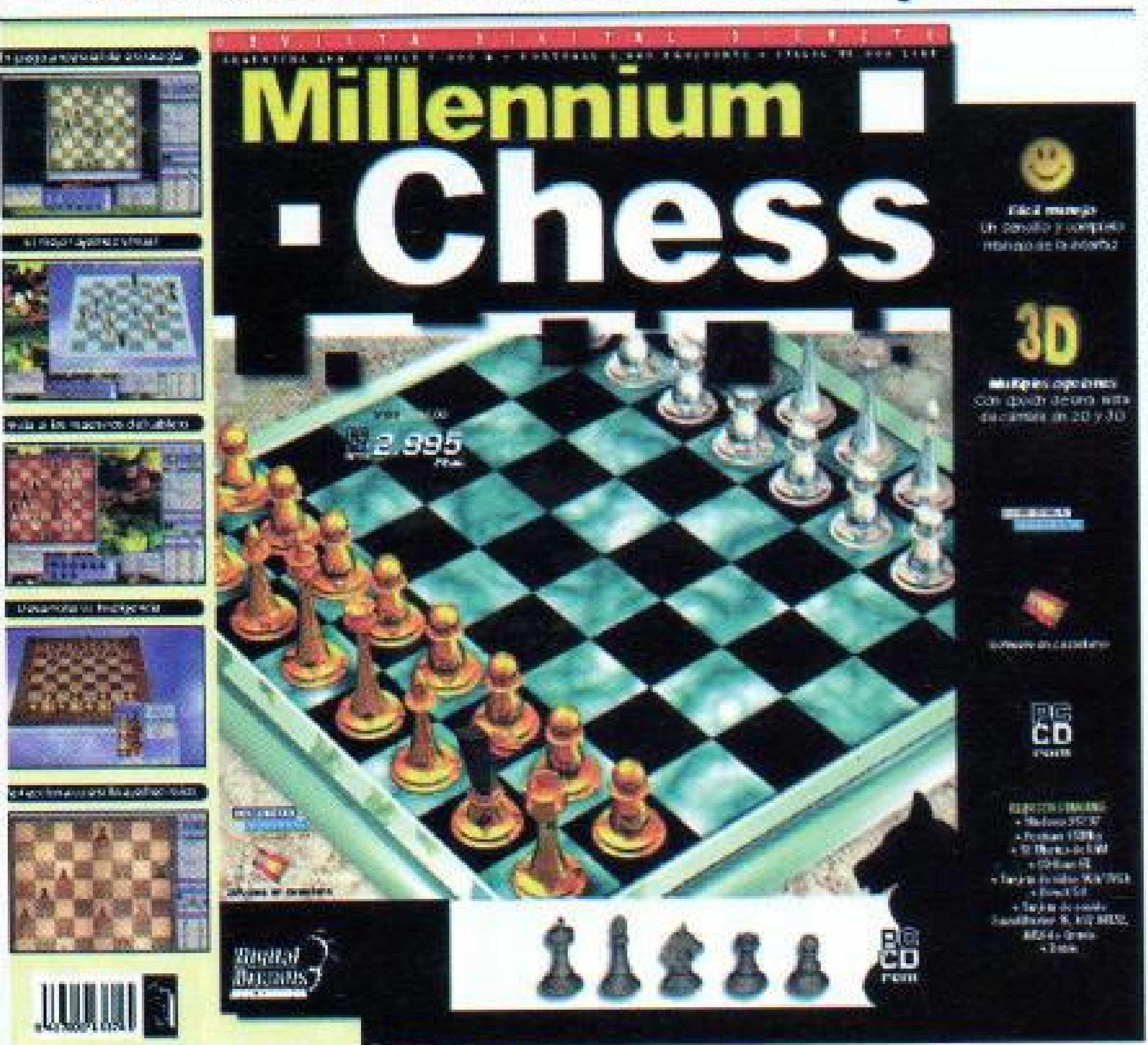
A lo largo de tus aventuras encontrarás claras alusiones a Final Fantasy en forma de engaño, lealtad y traición, una ecuación realmente explosiva si consigue resolverla con éxito. La clásica batalla del Bien contra el Mal se plantea en tercera persona y suponemos que habrá montones de posibilidades en lo que se refiere a tácticas de combate y defensa. Sobre todo de un buen ataque.

MILLENIUM CHESS

Es el ajedrez del siglo




Emula a los maestros del ajedrez



Sí. Todos hemos visto las continuas luchas del señor Kasparov contra Deep Blue en televisión y salir derrotado a las mínimas de cambio. Si pudiéramos comprender el enorme potencial de esta "máquina" no nos extrañaría nada que el pobre ruso salga con el rabo entre las piernas en los últimos combates que ha tenido contra el topoderoso monstruo de cálculo de IBM.

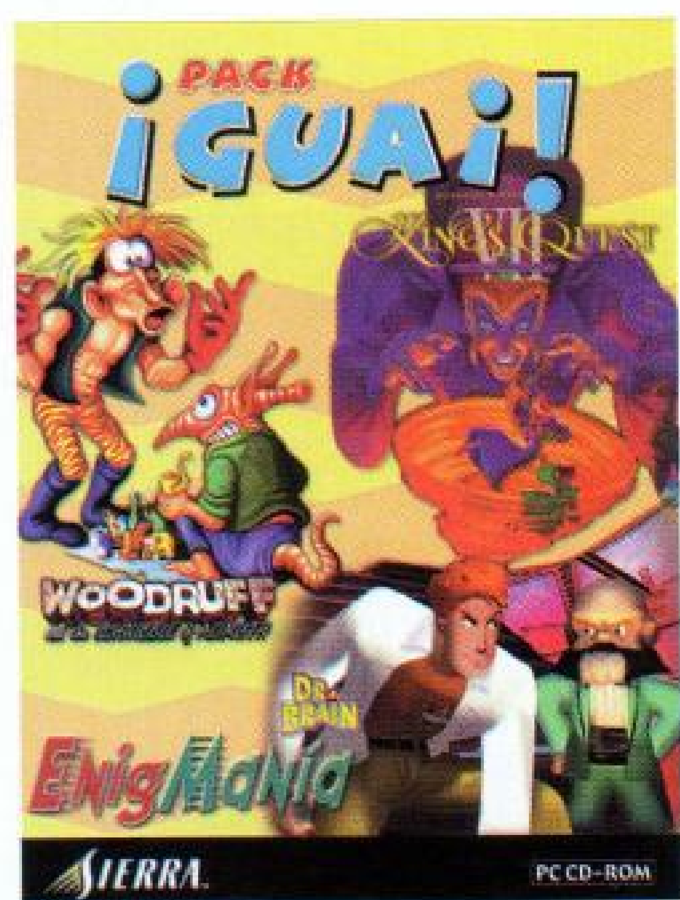
Pero si lo que quieres es aprender ajedrez a un nivel "más de casa", Millenium Chess te ofrece aprender a un buen precio: nada más y nada menos que casi 3.000 módicas pesetas.

El programa ofrece características de títulos de altas prestaciones como cámara en 2D y 3D así como ayuda para analizar cada jugada que se realiza. El manual presenta una breve introducción de las reglas del ajedrez para que todo aquel que no se haya acercado a un tablero de ajedrez en la vida, tenga al menos una mínima oportunidad antes de caer derrotado por su ordenador.

PACK "GUAI"

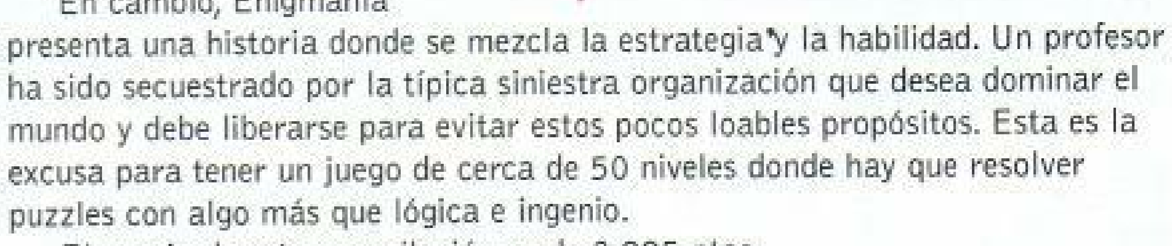
Más recopilaciones a buen precio

Últimamente a la casa Havas le ha dado por hacer más y más recopilaciones recogiendo títulos clásicos o que no hayan tenido una distribución más o menos buena. Este es el caso del Pack Guai que recoge dos exitazos, algo antiguos como King's Quest VII, Woodruff y un juego que pasó desapercibido como Enigmania.



El primero es claramente conocido por todos y corresponde a uno de los mejores títulos de la saga King Quest, concretamente el último que correspondió a los realizados mediante el entorno tradicional de dibujos animados.

Woodruff es una aventura basada en un desternillante sentido del humor. Tras muchos siglos después de las grandes guerras atómicas, la Humanidad ha salido de su refugio en forma de búnkers subterráneos para descubrir que la superficie del planeta ha sido colonizada por una extraña, pacífica y divertida raza de seres humanoides.



En cambio, Enigmanía presenta una historia donde se mezcla la estrategia y la habilidad. Un profesor ha sido secuestrado por la típica siniestra organización que desea dominar el mundo y debe liberarse para evitar estos pocos loables propósitos. Esta es la excusa para tener un juego de cerca de 50 niveles donde hay que resolver puzzles con algo más que lógica e ingenio.

El precio de esta recopilación es de 3.995 ptas.

GRAN HERMANO

No faltaba mucho para que apareciera

Quieran o no quieran los tertulianos, periodistas moralistas o críticos de cualquier área, Gran Hermano se ha convertido en el fenómeno televisivo de este año. Con todos los posibles comentarios a favor y en contra, ha superado a partidos de fútbol y a Tele 5, ha conseguido auparla a los primeros puestos de las decisivas listas de audiencia.

Ahora en el kiosko puedes comprar muchos artículos relacionados con Gran Hermano: libros, música, revistas ... ¡Faltaba algo! ¿Te lo imaginas? Si una revista como OK PC GAMER se ocupa de este tema, seguro que lo puedes sospechar. Pues tienes razón. Por 2.595 ptas. puedes compartir las aventuras y desventuras de estos concursantes que de la noche a la mañana se han convertido en los personajes m3ás conocidos de toda España.

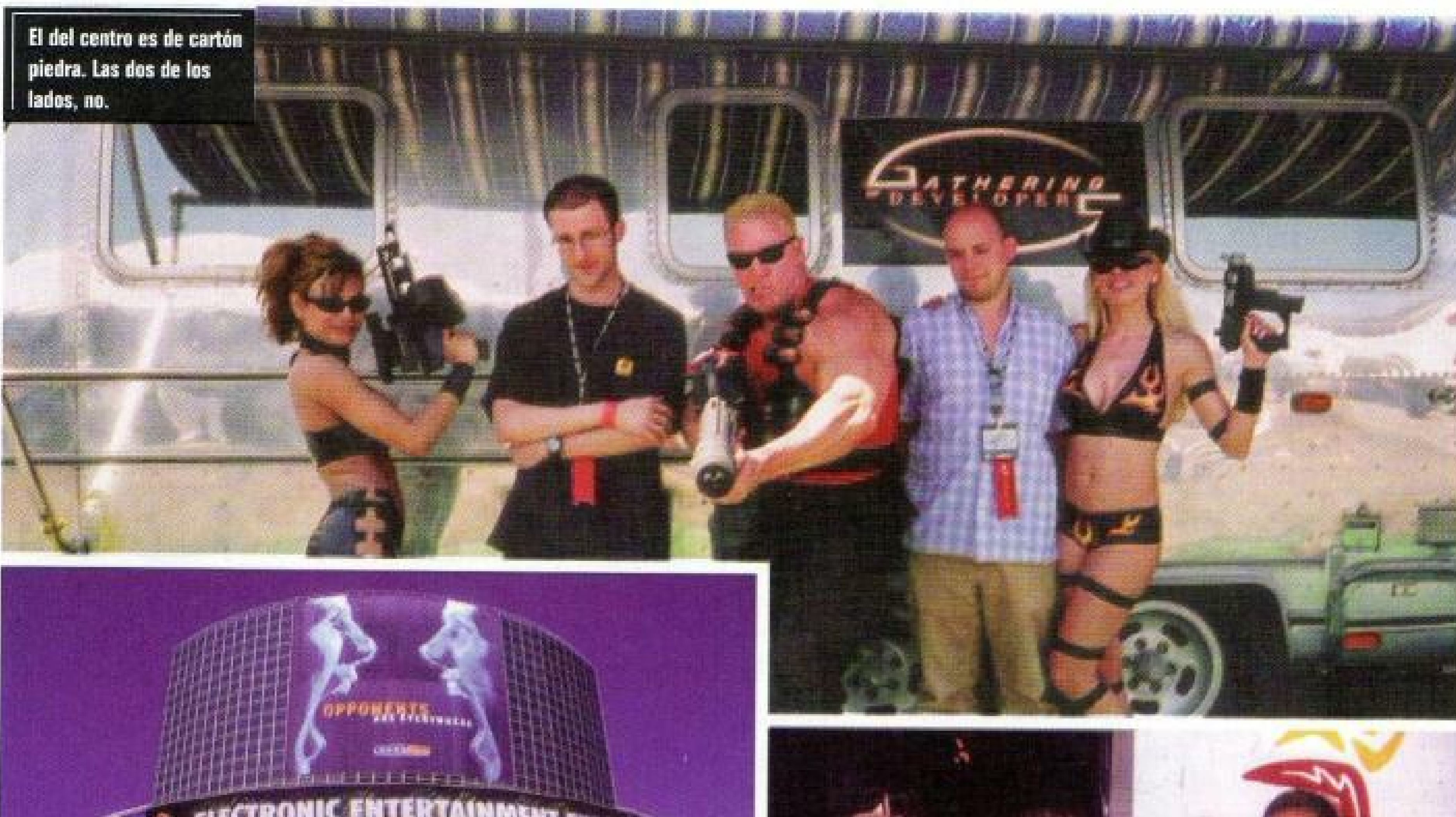
El juego es parecido a los clásicos de tablero de toda la vida y que tanta aceptación tienen los sábados por la noche. Elige al concursante que más te guste o que más manía te inspire e intenta superar todas las pruebas.





MICROSOFT COMPRA BUNGIE

Nada más acabar nuestro extenso reportaje y portada de HALO, Microsoft ha hecho oficial la adquisición de los creadores del juego, Bungie Software. Esto no hace más que despertar nuestras sospechas que si hasta hace unos años la madre de Windows despreciaba los juegos, exceptuando su sempiterno Flight Simulator, últimamente demuestra el enorme interés por el lado lúdico de la informática. Esperemos que con los enormes recursos de Microsoft, los chicos de Bungie hagan lo que mejor saben hacer: estupendos juegos.



El del centro es de cartón piedra. Las dos de los lados, no.

La entrada de E3 era del tamaño de cuatro autobuses de dos pisos, uno encima del otro, lo que permitía la entrada de los americanos más altos.





E3: CUADERNO DE BITÁCORA

Hay que tener en cuenta que este diario ha sido redactado por un novato en E3. No se admiten interpretaciones erróneas

MARTES 9

14:00 Llegada a Los Ángeles, con visita turística guiada por nuestro amable taxista.

16:00 Llegada al hotel en Sunset Strip, un precioso hotel de estilo art-déco donde Richard Bronson parece ser cliente habitual y cerca de diversos locales famosillos. Parece que después del todo no va a estar mal.

18:00 Me pido un Margarita que me dura una eternidad y a la cama prontito, que hay que tomar fuerzas para lo que se viene encima.

MIÉRCOLES 10

3:00 Me despierto. Maldito jet-lag.

8:45 Ducha. Calzoncillos limpios.

9:00 Nos lanzamos a una espiral consumista consistente en gastar todo el dinero posible en los más inimaginables artículos y recuerdos, con el fin de olvidar por un tiempo la horrible existencia cotidiana. Que viva el capitalismo.

14:21 Ni un solo taxi libre. Nos toca volver andando. Paramos en un supermercado y nos damos cuenta de que somos el primer caso de clientes con las manos largas en ese local. Nos largamos pitando.

21:00 Cena en un horrible restaurante chino. Voy al baño, pero por alguna extraña razón la puerta no se abre. Le pido la llave del baño a una camarera de buen ver quien, con exquisitos modales, me explica que a lo mejor debería esperar a que el cliente que está usando el servicio abra la puerta para poder usarlo. Me estoy volviendo tonto.

JUEVES 11

8:45 Ducha. Calzoncillos limpios.

10:04 Llegada a E3. Al salir del coche quedamos deslumbrados por el montón de gente que ya hay. Luchando contra la claustrofobia, nos abrimos paso hasta las puertas.

10:05 ¡Guau! Vaya señorita.

10:06 ¡Guau! Otra señorita como la de antes.

10:07 ¡Guau! Otra más. Y su amiga rubia también.

10:08 El detenido estudio de las señoritas me lleva a la conclusión de que podrían haber sido contratadas para atraer a la gente a los stands de las empresas donde se encuentran tan peripuestas. Decido ignorarlas al ser meros objetos de la industria.

10:09 ¡Guau! ¡Cómo está ésa! Me pregunto qué venderá.

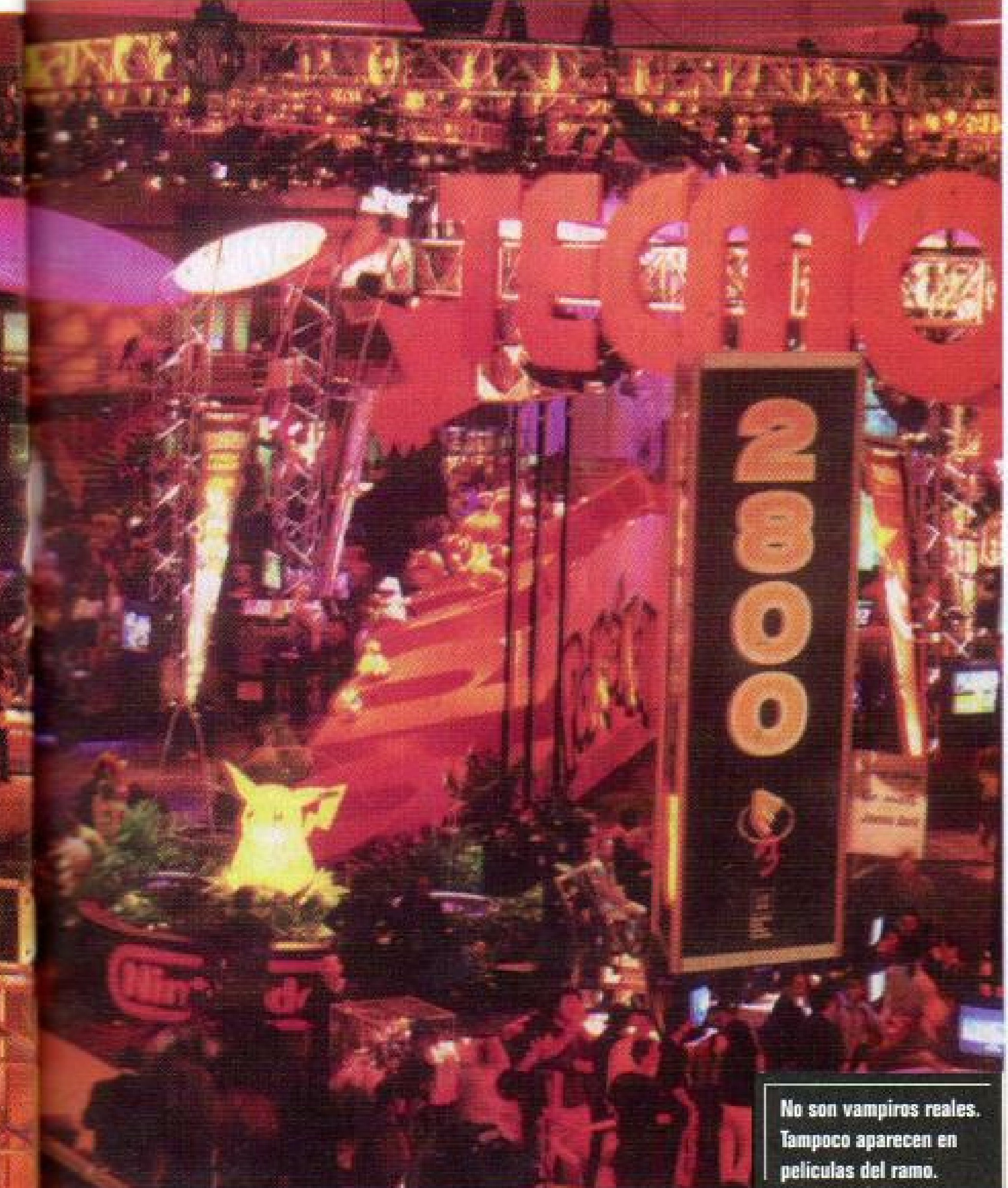
11:12 Presentación de la moderna maravilla Return To Castle Wolfenstein, con Inteligencia Artificial de Half-Life. Me siento intimidado por las espléndidas chicas de aspecto ario del anuncio.

12:33 Conozco a Mark Rein, de Epic, y le pregunto si están trabajando en Unreal Warfare. Cortésmente me responde que no tiene ningún conocimiento acerca del tema mientras me guiña un ojo. No sé lo que pensar. Me parece que le gusto.

14:15 Gran presentación de Elixir's Republic. Acabo discutiendo con Demis Hassabis si es posible contratar a un asesino a sueldo para acabar con Michael Jackson en el juego. Es posible.

16:31 Presentación del nuevo juego de Relic, Sigma, a cargo de Alex Garden. Es un juego de estrategia en tiempo real en plan arcade que promete más de diez mil millones de criaturas. Parece genial, enseguida se me vienen a la cabeza artículos con el título "El Renacimiento de la Estrategia"

18:00 Somos los primeros en la cola de refrescos gratis de Microsoft. Lamentable.



No son vampiros reales. Tampoco aparecen en películas del ramo.



Mira esta foto mientras pones la música a todo trapo. Algo así era E3.





Activision tenía una gran marquesina.

19:00 A pesar de haber sido invitados a una fiesta en una mansión de Playboy, nadie se molesta en ir. Parece ser que hasta esas hermosas mujeres pasan de moda. Salgo por ahí y a la vuelta me quedo dormido en el taxi.

VIERNES 12

8:30 Me despierto un poco pocho, sorprendido de no haber acabado en un callejón sombrío y de estar respirando. Lo consideraré una victoria.

9:24 En el coche cambio de opinión, ojalá estuviera muerto.

10:33 Hay dos tipos en la sala de conferencias aparentemente discutiendo. Uno de ellos le lanza al otro un monitor salpicándolo todo de sangre. Se pelean como locos. Los agentes de seguridad están noqueados. El anuncio de más de dos metros de Duke Nukem pasa por encima de todo el mundo y separa la pelea. Duke Nukem nunca muere.

12:34 Demo de Hitman por un caballero exactamente igual que el prota. Asusta más de lo que es posible expresar con palabras.

13:00 Llegamos a tiempo al stand de Take 2 para nuestra entrevista en exclusiva sobre Halo, de Bungie. Se nos informa de que Bungie tiene su propio stand en la otra punta de la convención. A unos dos kilómetros.

13:19 Llegada al stand de Bungie empapados en sudor y rascándonos por todo el cuerpo. Descubro que no sólo no importa llegar tarde, sino que mi compañero y mi dictáfono se han perdido por el camino. Tomar notas no es algo a lo que estemos acostumbrados. Al menos no a hacerlo bien.

14:30 Llegamos al stand de EA y somos informados con absoluta corrección de que nuestros nombres no constan en la lista y no podemos entrar. ¿Pero no saben quiénes somos? La discusión se alarga 10 minutos; acabamos largándonos dejando mi tarjeta de visita.

17:00 Vuelta al hotel para trabajar en el artículo de Halo. Me doy cuenta de que no me quedan calzoncillos. Salimos a comprar unos calzoncillos americanos de la talla de un nivel de Thief II. Parecen unas sábanas dobladas.

SÁBADO 13

8:45 Me despierto y me pongo los calzoncillos tamaño paracaídas. Me siento como una mujer adulta con problemas de incontinencia.

10:00 Llegada al stand de Gathering Of Developers sólo para descubrir que no dejan pasar a nadie. Pasamos 20 minutos en una cola sudando y cogiendo bronceado. ¿Pero no saben quiénes somos?

11:33 Después de ver el excelente Max Payne, me encuentro con un colega que me cuenta una historia. El viernes conoció a Al King, un caballero europeo de EA quien le preguntó si me conocía, a lo que respondió afirmativamente. Al King se disculpó por haberlo confundido conmigo antes de leer en el reverso de mi tarjeta una lista de improperios que aparentemente empleamos en nuestra conversación del día anterior, incluyendo la expresión "Estás acabado", que ninguno de los dos dijimos. O al menos no tantos. Ya que no aparecí por mi hotel la noche anterior, todo el mundo pensó que, cegado por la rabia desde el incidente en el stand de EA, me volví completamente loco y me dediqué a gritarle desnudo a los rascacielos esa misma noche. El resto de la convención, todos los compañeros periodistas me saludan con la expresión "Estás acabado". Gracias, compis.

ES UN JUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL EN PLAN ARCADE QUE PROMETE

DOMINGO 14

17:45 Todo el mundo se da cuenta en el aeropuerto de la presencia de David Beckham y de su mujer Spice, que viajan en nuestro mismo vuelo. Un compañero, con una dignidad admirable, se dirige a ellos para pedirle un autógrafo. Recalca que es para su mujer.

19:00 Despegamos dejando atrás Estados Hundidos. Algunas maletas se lo deben estar pasando de lo lindo y deciden quedarse una temporada. También es posible que los operarios del aeropuerto fueran completamente incompetentes por naturaleza. Por lo menos, tendrán una muda de recambio para E3 del año que viene.

CONCLUSIÓN

Notas para el año que viene: traer más calzoncillos, traer más dictáfonos, traer libido-supresores, traer armas para persuadir a los recepcionistas antipáticos. Lo más importante, traedme a mí de nuevo. El masoquismo es un elemento

FX INTERACTIVE REGALA EL PC, MÁS POTENTE DEL MUNDO

Ya es hora que cambies tu ordenador

FX Interactive sortea un ordenador que puede presumir de ser el más efectivo a la hora de jugar con los títulos de última generación. Aquí están sus características:

Pentium III 1 Ghz
128 Mb RAM
Disco duro de 15 Gigas Ultra DMA
DVD-ROM 12x
GeForce 32M
Sound Blaster Live
Modem 56 K

Para participar en el sorteo y echar un vistazo a las bases sólo tienes que pasarte por su web: www.fxplanet.com.
Como verás, el concurso está relacionado con el último lanzamiento de Morpheus. Si eres un adicto a ese título, no debes dejar de escapar esta oportunidad de conseguir todo un equipazo. También puedes llamar al teléfono de FX Interactive, por si tienes alguna duda: 91 799 01 10.



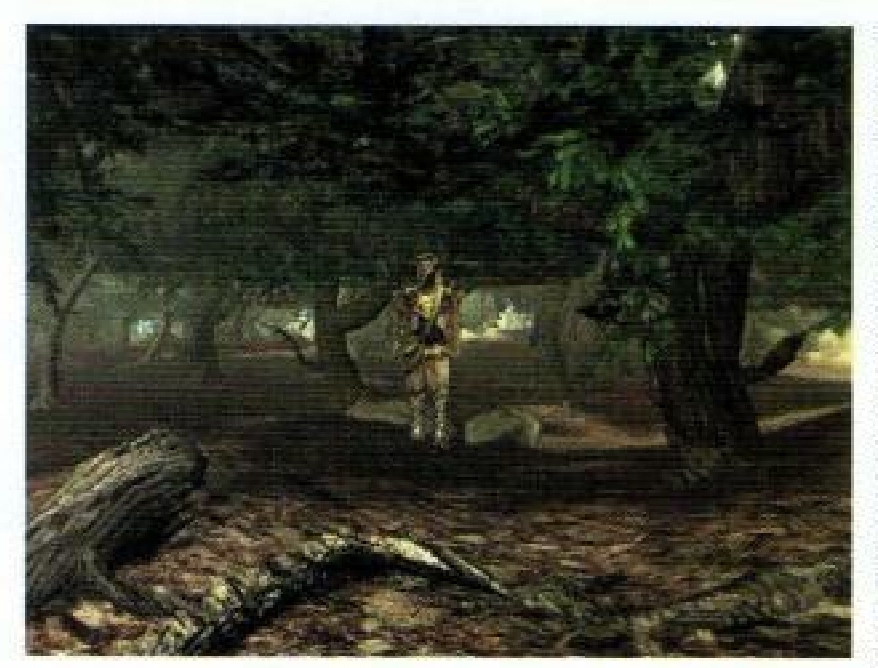
Ahora no podrás decir que es imposible jugar con Ultima IX

ODISEA

¿Dónde está Ulises?

La Odisea es uno de los textos claves de la Literatura Universal, por no decir que fue la primera gran aventura escrita de la historia. Aunque nunca hayamos leído el libro, cosa imperdonable por cierto, todos tenemos referencias de los personajes y situaciones de la Odisea porque ya forma parte de nuestra cultura.

Los especialistas en aventuras, Cryo, han pensado que es una buena idea trasladar el ambiente épico-mitológico de Homero a una grandiosa aventura gráfica. Bueno, ya sabéis que el concepto de aventura gráfica ha evolucionado hasta "exploración del mundo en 3D". Es decir, tomamos un escenario tipo "Quake", añadamos detalles al máximo y modifiquemos el motor lo suficiente hasta hacerlo compatible con un poco de aventura, un poco de acción y una buena paciencia para descubrir cada rincón de los niveles o mundos.







Esto ocurre con Odisea, pero con el atractivo de tener a Heritias como protagonista, la misión de encontrar a Ulises y la gran dificultad que consiste en derrotar a Poseidón y sus secuaces. Como es de esperar con Cryo, los escenarios son bellísimos y están basados en paisajes de las islas griegas así de los templos antiguos y lugares tan fantásticos como el propio Infierno.

CONCURSO VOODOO 3

Aquí está la relación de los flamantes ganadores

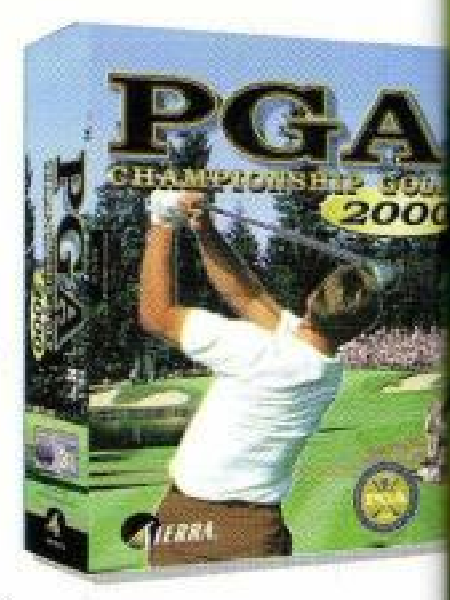
Ana de la Rosa	Madrid	Irene Rodriguez	Madrid
Diego Tarrio	Pontevedra	Juan Puerma	La Higuera (Jaen)
Victor Berrocal	Madrid		

PGA CHAMPIONSHIP GOLF 2000

Rememora las hazañas del "Niño"

Estamos seguro que a Sergio García como a cualquier persona de tu edad, le tienen que "molar" los videojuegos tanto de PC como de consola, ahí tenemos a nuestro amigo Anelka y su pasión por la Playstation.

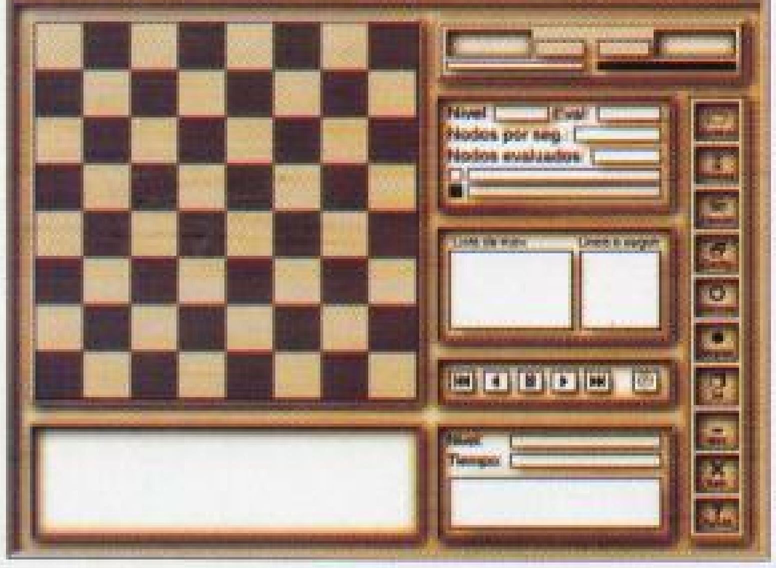
No sabemos si Sergio se dedicará a practicar con este juego y se dedicará a otro menesteres como masacrar a la gente en Quake, pero para los mortales comunes como nosotros, PGA C.G. 2000 es una buena oportunidad de practicar el campestre deporte del golf sin dejarnos una millonada en un campo de verdad.



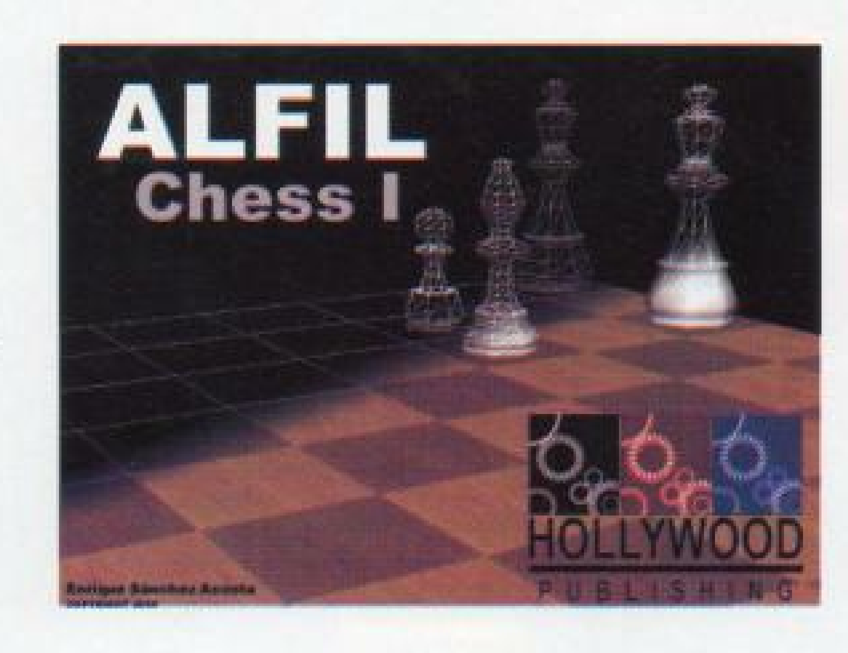
Se trata de uno de los últimos títulos surgidos de este género y que cuenta con las consabidas mejoras gráficas y poder competir en este difícil mundillo donde prima la aceleración 3D, además de incorporar un nuevo interfaz denominado TrueSwing 3, que según sus creadores, es la mejor forma de controlar la bola como un auténtico jugador profesional. Tiene otra ventaja como es la de salir a un precio estupendo:4.975 ptas. y nos lo traen nuestros amigos de Havas.

HOLLYWOOD MULTIMEDIA ENTRA EN ESCENA

Más titulos para elegir



Hollywood Multimedia llega con la sana intención de hacerse un hueco en este saturado mercado del videojuego, y lo hace con la premisa utilizada por algunas compañías como Fx Interactive o Dinamic Multimedia, ofertando múltiples y variados títulos con un precio realmente atractivo para el usuario final. El primero de los títulos que nos ofrece es "Alfil Chess I", un juego de ajedrez que trata de ofrecer nuevas alternativas para el jugador. Entre las novedades más destacables está la posibilidad de cambiar el valor de cada una de las piezas del tablero, lo que significa que podemos crear nuevas modalidades de juego. También ofrece las clásicas opciones para cambiar el nivel de dificultad (3 niveles principiante y 10 en avanzado), juego a través de red e Internet, amplias bases de datos con partidas pregrabadas, así como la posibilidad que nos brinda de personalizar nuevos niveles de juegos, cambiando colores, valores de piezas, etc.... El segundo juego que nos presentan se llama "Lurid Land", donde jugaremos en el papel de un joven y valiente mago con la misión de salvar a unos niños de los malos de turno. Este sencillo arcade de plataformas nos recordará enormemente a los típicos juegos de 8 y 16 bits que tantos buenos ratos nos han hecho pasar a todos. Con más de 150 pantallas y varios modos de juego (hasta dos jugadores cooperativos o modo versus). Por último y alejándose del mundo de los videojuegos para entrar directamente en los juegos de azar, nos presentan "Primitiva 2000" que, como su propio nombre indica, llega con el muy loable propósito de hacernos millonarios a todos.



Usando una base científica para su funcionamiento, con este novedoso programa se pueden aumentar drásticamente las posibilidades de acierto, reduciendo las posibles combinaciones acertantes hasta en un 87%, lo que aumentaría enormemente las posibilidades de acierto.



HALO ESPECTACULAR

OK PC Gamer ha viajado a Los Ángeles para averiguar qué se esconde detrás de la impresionante fachada de Halo

Esto nos recuerda al Campeonato de Unreal Tournament. La fila de gente empieza en la puerta. Gira alrededor de la esquina del pabellón, luego alrededor de la otra esquina y así hasta rodearlo por completo. Se trata del E3, la feria que se celebra en Los Ángeles, y la multitud de pretendientes de Halo están esperando para disfrutar de una breve cita con el objeto de sus deseos. A pesar de la regularidad y rapidez de la presentación, la fila de americanos sudorosos (y de periodistas europeos ligeramente sofocados) continúa durante los tres días que dura el certamen. Algo debe tener el agua cuando la bendicen...

Evidentemente, como ya destacamos en nuestro "En proyecto" sobre este mismo juego, toda esta expectación ha sido provocada por la gran escasez de información contrastada. El argumento gira alrededor de una misión espacial humana que viaja a un mundoanillo; este término se refiere a una estructura inventada por el escritor de ciencia-ficción Larry Niven que en sus novelas describe una gigantesco anillo habitable construido en el espacio y al que se hace girar para conseguir un efecto gravitatorio. Entre sus muchas características se encuentra la de invertir los efectos de las grandes distancias; como el mundo se curva hacia arriba en vez de hacia abajo, un objeto jamás desaparece tras el horizonte. Esto se representa en el juego mediante un arco siempre presente que se eleva por el cielo hasta hacerse invisible. Aunque no se trata de un objeto calculado en tiempo real sino que está prerrenderizado, el efecto conseguido destaca lo diferente que puede llegar a ser Halo.

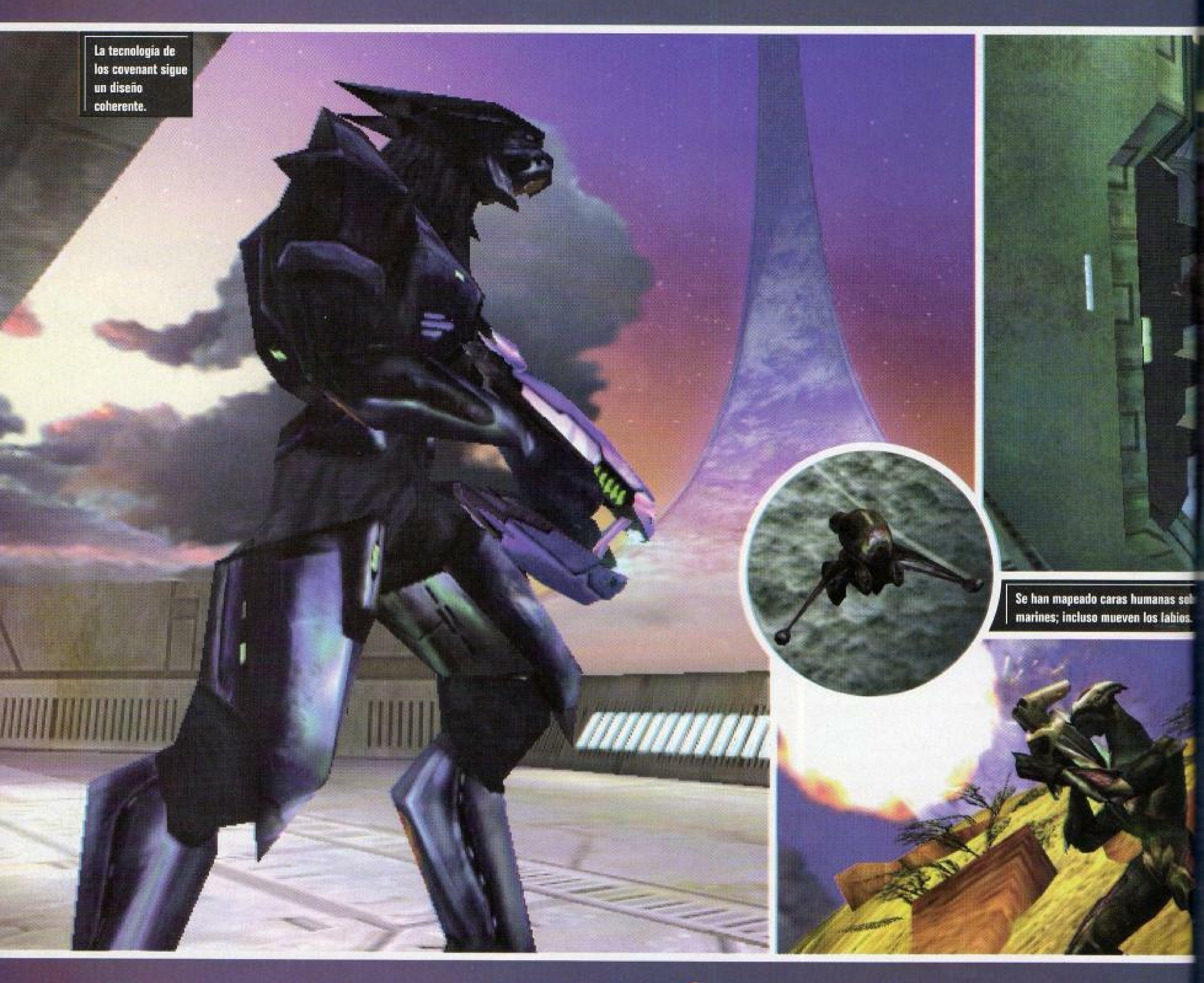


Los deslizadores de los covenant son un enemigo rápido y mortal de los marines humanos.

"VUESTRA DESTRUCCIÓN ES LA VOLUNTAD DE LOS DIOSES"

La solitaria nave espacial humana tiene la misión de intentar recuperar todo lo posible de la misteriosa tecnología empleada por los constructores del anillo. Desgraciadamente una raza alienígena, los covenant, ha llegado antes y tiene las mismas intenciones. Hay millones de ellos y como resulta que no son muy amistosos (su frase preferida es: "Vuestra destrucción es la voluntad de los dioses, y nosotros somos su instrumento."), todo parece indicar que será necesario recurrir a la violencia.

Y... lo sentimos, no podemos continuar sin dejar claro lo que de todas formas es absolutamente evidente. Halo es espectacular, en cuerpo y alma. Cada segundo del juego que hemos podido disfrutar se mueve con la suavidad y rapidez de un Concorde. Se trata de una descarga de placer visual sobre tus nervios ópticos capaz de dejar tus neuronas tiritando de la impresión. Es como un misil lanzado desde el cuartel general de Bungie y que va a cruzar el Atlántico para entrar por tu ventana y golpearte de lleno en el corazón. Halo hace que cualquier cosa que te haya gustado con anterioridad parezca un tostón. Eleva el nivel hasta sacarlo por encima del techo, y deja a todos sus competidores mirando hacia el cielo con un caso grave de tortícolis. Después de ver Halo el mundo parece feo. Basta: acabemos con esta hipérbole desmesurada y resumámoslo en una frase simple y sucinta.



La tecnología de los covenant sigue un diseño coherente.

Se han mapeado caras humanas so[bre los] marines; incluso mueven los labios.

Es precioso.

En realidad no podemos dejarlo así. Los árboles de Halo son preciosos. El agua de Halo es preciosa. Los cielos de Halos son preciosos. El humo de Halo es precioso. Los animales de Halo son preciosos. Las tropas de Halo son preciosas. Las explosiones de Halo son especialmente preciosas. La arquitectura de Halo es preciosa. Halo es tan precioso que nos dan ganas de llorar.

Y lo peor que es que las imágenes estáticas sólo muestran una pequeña fracción de las indescriptibles virtudes de Halo. En movimiento se vuelve algo casi imposible de soportar. Bajo todas las acciones de Halo se adivina una simulación física tan precisa que podría hacer enrojecer a Newton y a Einstein, capaz de calcular todos los detalles sobre la marcha. Desde las trayectorias descritas por los cartuchos escupidos por las armas hasta los derrapajes de un todoterreno, pasando por las perfectas nubes con forma de hongo provocadas por las explosiones. Resulta a la vez espectacular y terriblemente convincente.

Aunque es evidente que Halo nunca va a funcionar en un P166, al final no va ser el "devorador de sistemas" que parecía en un principio. El equipo en el que se nos hizo la demostración era un PII 450 con una tarjeta TNT2 Ultra, y el juego funcionaba felizmente a 1.024 x 768 dando incluso unos respetables 25 cuadros por segundo. Ahora la pregunta inmediata es: ¿pero es divertido?

"PODRÁS AYUDARLES O SIMPLEMENTE SENTARTE A MIRAR"

Para averiguarlo conseguimos una entrevista con Jason Jones, miembro fundador de Bungie, e intentamos separar el juego de sus gráficos. En realidad se hace evidente enseguida que Halo es mucho más que una cara bonita. El juego está claramente dividido entre un épico apartado de acción individual y un juego en red por equipos que toma lo mejor de éxitos previos como Starsiege: Tribes o Counterstrike, y luego lo desarrolla y lo evoluciona hasta sus últimas consecuencias.

Debe quedar muy claro lo fuerte que es esta división; la interacción entre los miembros de un equipo, que es el verdadero núcleo del modo multijugador, ha sido drásticamente suprimida del modo individual. En éste interpretas a un soldado de reconocimiento, extremadamente armado y duro como el acero, que actúa como avanzadilla de la misión humana. Aunque tus colegas marines hacen algunas intervenciones, la interacción que compartís está más cerca de Half-Life que de Rogue Spear. Esto permite a Bungie desarrollar de forma más fluida la narración mientras que tú te asocias más fuertemente con tu personaje.

Tus compañeros marines son, en definitiva, extras dentro de tu historia. Jason nos aclaró que "La misión de la inteligencia artificial es conseguir que te diviertas." Al igual que los peones en la obra maestra de Valve, son considerablemente más frágiles que tú. Emulando el espíritu de los infelices extras de camisas rojas de Star Trek, realmente hay un cierto

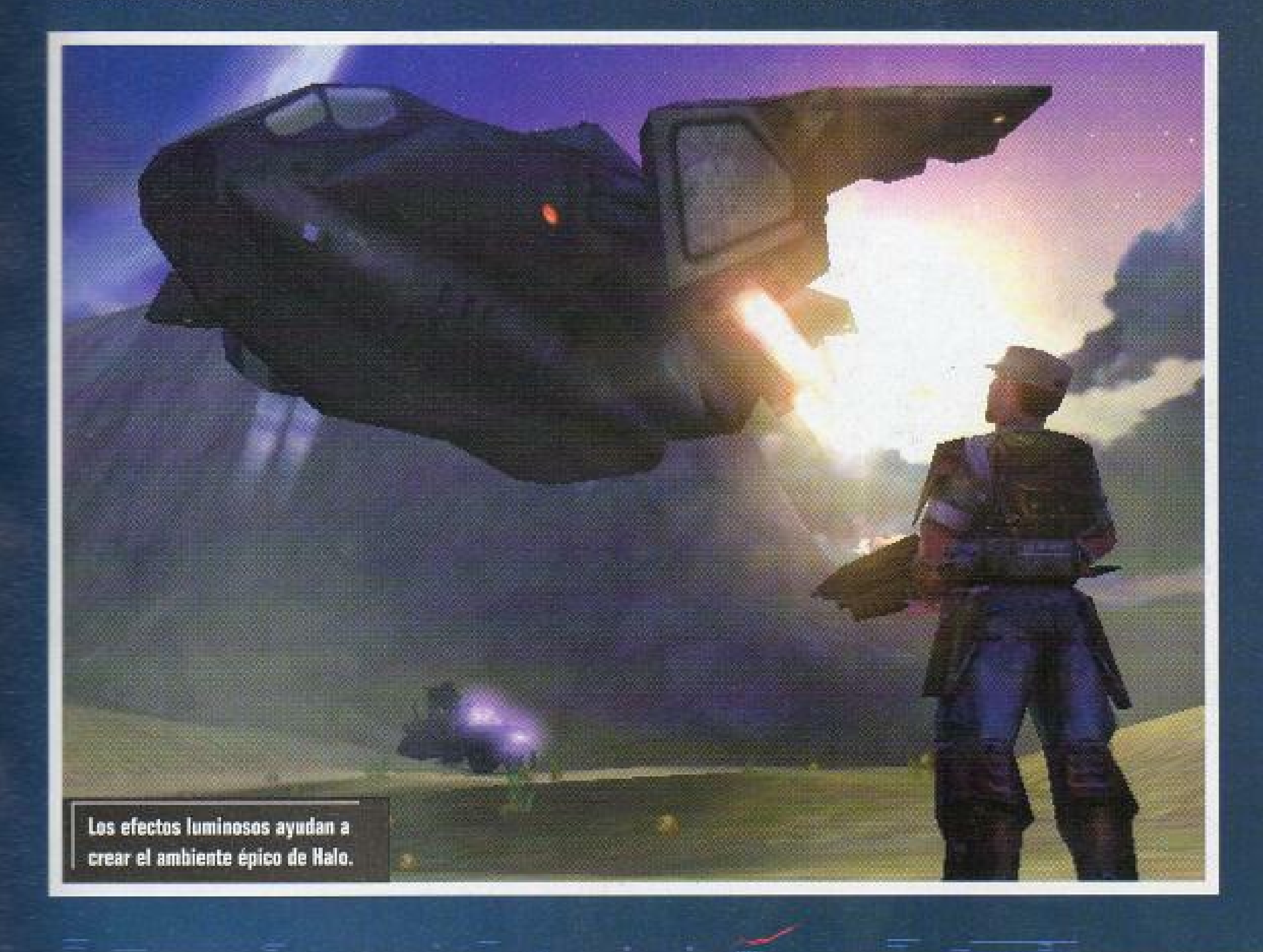
La nave de desembarco humana es capaz de llevar tanto soldados como vehículos.

elemento cómico en la forma en que aparecen los marines, gritando y dando órdenes como suelen hacer siempre, mientras tú sabes que más tarde o más temprano van a aparecer unidades covenant para mandarlos al otro barrio. Por supuesto, podrás ayudarles si así lo deseas. Como Jason nos explicó: "Dependiendo del humor que estés podrás ayudarles o simplemente sentarte a mirar cómo se estrellan contra un muro."

El principio de que la IA debe ayudar a que te diviertas se extiende también a tus enemigos. Por ejemplo, si un francotirador covenant está escondido en un búnker distante eligiendo un objetivo para su disparo, seleccionará como víctima a uno de tus compañeros antes que a ti. Lo cierto es que no es en absoluto divertido que te maten sin previo aviso. En cambio, sí es divertido el susto que te llevas con la muerte de tu compañero, quedándote además la tarea de buscar cobijo para protegerte.

Uno de los cambios más importantes con respecto a lo que fueron los primeros informes sobre el juego está en el punto de vista. Aunque originalmente se prometió que iba a ser un juego en tercera persona, al final se ha escogido una aproximación mixta. La proporción exacta entre los dos modos todavía no ha sido decidida (parece claro que sin usar la aproximación de ventanas a lo Delta Force es imposible utilizar un rifle de francotirador en tercera persona, mientras que conducir los traqueteantes jeeps sin la visión periférica proporcionada por la tercera persona lo hace mucho menos divertido), pero Jason cree que el punto de equilibrio se inclina cada vez más hacia el modelo en primera persona.

Los controles no van a ser más complicados que los del estilo estándar de Quake, con el ratón para dirigir la vista y el teclado para moverse. No obstante Jason, mostrándose más evasivo que en todo el resto de la entrevista, reconoció que se van a incluir opciones de movimiento no estándar, más similares a lo que hemos visto en algunos juegos de plataformas. Esto sugiere que quizá podríamos ver cosas como a tu personaje saltando por encima de los objetos o incluso saltos evasivos al estilo John Woo. Teniendo en cuenta la naturaleza extremadamente detallada de los escenarios, nos sorprenderíamos bastante si no existiera la opción de arrastrarse. El nivel de detalle es tan elevado que cada curva del paisaje se convierte en un elemento táctico. Jason reconoció que uno de sus deseos era que las batallas de Halo se combatieran "árbol a árbol, roca a roca y colina a colina." Un solo vértice elevado será suficiente para desviar los disparos enemigos.



Los efectos luminosos ayudan a crear el ambiente épico de Halo.

Por otra parte, además de las naves de desembarco y los vehículos deslizadores de los covenant, el vuelo no hará aparición en el juego. Halo está centrado alrededor de las batallas por el territorio, y unas mochilas de vuelo al estilo Tribes sólo servirían para destruir esto. El modo multijugador en principio se caracterizará por rápidos avances y retiradas defensivas durante los vaivenes de la batalla. El apoyo de tu equipo será especialmente importante.

De hecho, el enfrentamiento en red es la parte más avanzada de Halo. De forma similar a cómo Relic se concentró de manera casi exclusiva en los apartados de combate uno contra otro de Homeworld para ajustar el equilibrio entre unidades antes de ocuparse del apartado individual, Bungie se está asegurando de que todas las secciones y armas funcionan en el entorno de red. Lo cierto es que este método produce las críticas más agudas por parte de los jugadores que prueban el juego: en una partida individual es más fácil que ignores un fallo y simplemente sigas jugando, pero cuando te enfrentas a otro jugador humano y algo falla, seguro que te levantas dando gritos y exigiendo soluciones. Sin duda la mejor forma de obtener una opinión sincera.

Aunque el modo multijugador de Halo está basado en adoptar diferentes roles, no lleva la diferenciación entre clases hasta el grado de Team Fortress y a cambio ofrece un sistema mucho más fluido en el que las armas se equiparan con los roles. Si todo va bien, debería bastar con observar lo que un personaje sostiene entre las manos para saber qué tipo de tácticas utilizará. Si un soldado

El cañón montado en el jeep te da maniobrabilidad junto con gran potencia de fuego.

tiene un rifle con mira telescópica se dirigirá a una colina para controlar las amplias superficies de Halo. Si lo que lleva es un rifle entonces debería correr para intentar acceder a una de las instalaciones subterráneas. La adorable combinación de rifle de asalto y lanzagranadas hace que el personaje que la lleve sea ideal para ocupar un emplazamiento y conseguir acceso para el resto del equipo.

El combate cuerpo a cuerpo también está incluido, pues tanto los humanos como los covenant demuestran tener una inclinación por las espadas, aunque los alienígenas prefieran la variedad energética. Estas armas parecen ser algo más que un recurso desesperado, pues por lo visto se ha incluido un elemento de sigilo al estilo Thief. En un momento especialmente dramático de la demostración, un soldado covenant se las apañaba para deslizarse detrás de un humano y con un solo golpe conseguía atravesar con su arma el pecho del soldado. Hace pupa.

"NO ES DEMASIADO REALISTA, PERO ES CONDENADAMENTE DIVERTIDO"

Para hacer que esta diferenciación tenga importancia va a haber un límite en la cantidad de armas que cada jugador podrá llevar encima, y la selección que escojas tendrás que hacerla fuera del contexto de la partida a jugar. No obstante podrás recoger las armas de los enemigos derrotados si te apetece un cambio, detalle éste especialmente importante en el modo individual en el que tu personaje debe aprovechar cada oportunidad para usar la tecnología de los covenant en contra de ellos.

Lo que no se verán serán diferentes clases de armadura, ya que todos los personajes (a menos que estén usando un escudo de energía) recibirán la misma cantidad de daño antes de morir. A cambio, el papel de tropa pesada lo asumen los vehículos, que ofrecerán tanto protección como potencia. La mayoría de ellos serán capaces de transportar varios pasajeros; por ejemplo, el buggy básico tendrá capacidad para tres personas, mientras que en el tanque de batalla podrán viajar cuatro además del conductor y el artillero. Todo ello debe dar lugar a un ambiente muy similar al de las películas de Vietnam. En todo caso, en Bungie están asegurándose deliberadamente de que los vehículos no se conviertan en trampas mortales. Si un vehículo es destruido todos sus pasajeros podrán escapar ilesos, y sólo el conductor sufrirá algún daño. A efectos prácticos, ir a bordo de un vehículo te ofrecerá una segunda vida.

Si hay un aspecto de Halo que estamos seguros de que será divertido es la conducción del jeep, que rebota y gira a través del mapa de manera auténticamente sensacional. Jason cree justificado afirmar que "nuestra simulación de las leyes físicas es mejor que la de muchos juegos de carreras." Cada punto de contacto interactúa con el escenario de la forma correcta, mientras el juego va


Las espadas energéticas de los alienígenas son realmente peligrosas.



Compara una de las primeras imágenes de Halo (izquierda) con una de las últimas (arriba) para ver la evolución del juego.

realizando todas las operaciones matemáticas necesarias para conseguir resultados convincentes. Y a pesar de todo, se han concentrado más en hacer las cosas divertidas que en hacerlas realistas. Por ejemplo, actualmente es muy fácil hacer que el jeep vuelque, pero en el juego definitivo sólo acabarás patas arriba si haces algo ridículamente estúpido o si eres alcanzado por una granada. Jason también nos contó la historia de un diseñador compañero suyo que dominó el arte de saltar mediante una rampa de manera que el vehículo girará 360° y aterrizara de nuevo sobre sus ruedas. Como Jason añadió astutamente: "Esto no es demasiado realista, pero es condenadamente divertido."

Y antes de abandonar el tema de los escenarios, para aquellos que se lo estén preguntando, no puedes saltar por el borde del mundoanillo y caer hacia el espacio. Hay un gigantesco muro en el borde construido para impedir que se disperse la atmósfera. Lógicamente habrá grandes diferencias de concepto entre los mapas individuales y los del modo multijugador, debido a las diferencias en los requisitos. Los de Internet se desarrollarán como entidades individuales para sus uso con la gran variedad de modos de juego que Halo promete incluir. Volviendo a las diferencias en los terrenos, los obstáculos, como los pantanos y otros, serán situados para impedir que los vehículos ataquen ciertas rutas, permitiendo una mayor profundidad táctica y (Espera un momento. ¿Qué hay de los modos de juego? ¡No perdáis el hilo! – Un Lector Preocupado). Vale, vale, que era broma. Se incluirán todos los tipos de juego estándar, y se les dará además los nombres estándar para facilitar que sean identificados por los jugadores. Aunque el modo de Capturar la bandera de Halo incluye algunos elementos novedosos, conserva el mismo nombre para ayudar a los recién llegados. Jason quiere conservar en secreto la mayor parte de ellos, sobre todo para evitar que sean copiados y aparezcan en mods antes incluso de que el juego esté completado, pues se mostró bastante sorprendido cuando ciertas extensiones recientes de Quake III compartían algunos elementos.

Sin embargo, a diferencia de la ruta lineal seguida por el juego mencionado, cada uno de los niveles de Halo se ramificará en todas direcciones, lo que te dará la libertad de explorar las múltiples formas de que dispones a la hora de alcanzar tu objetivo. Pero, y esto debe quedar claro, los rumores que circulan por la red acerca de un planeta entero para hacer en él lo que quieras son completamente ficticios.

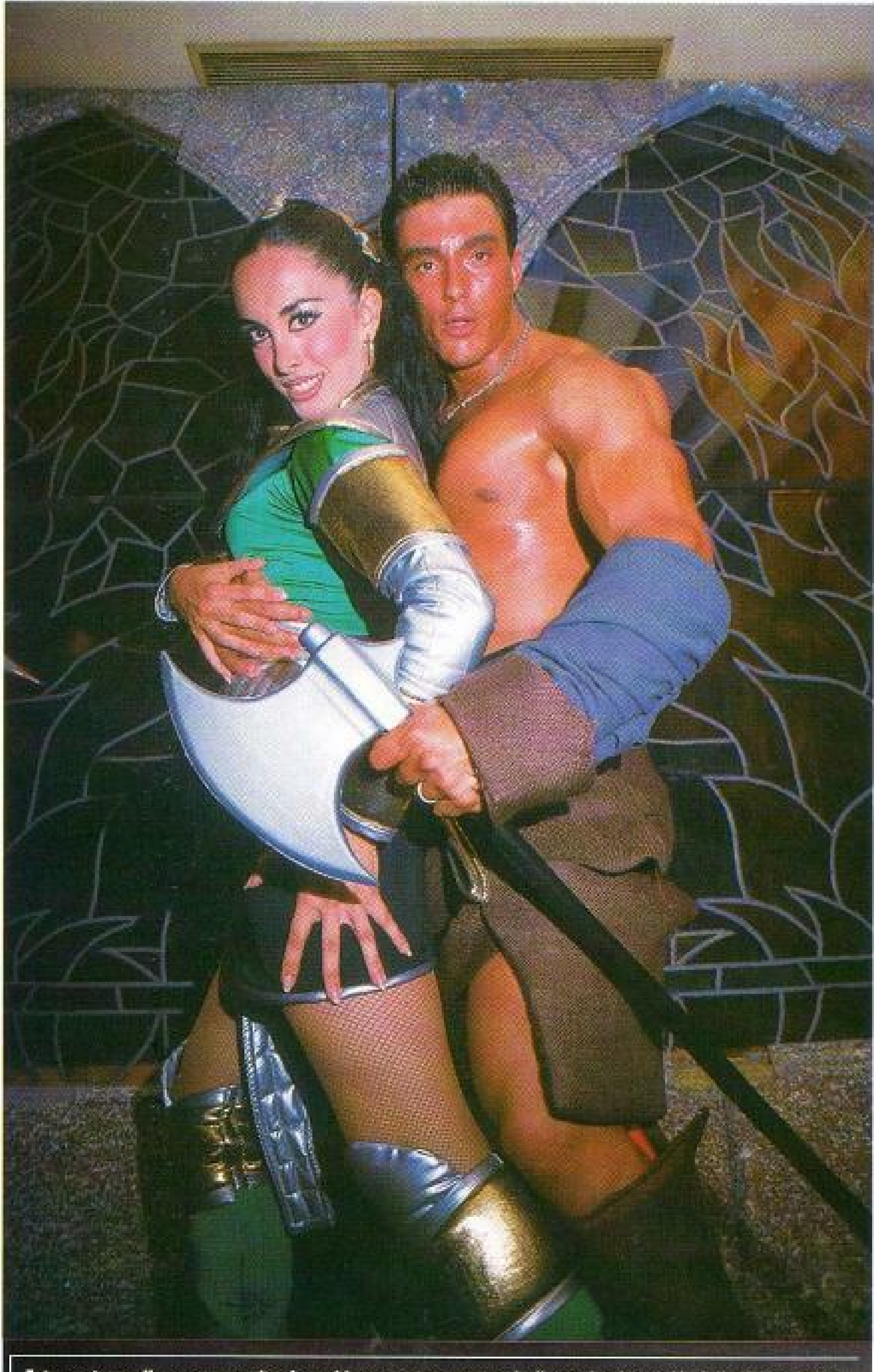
Bungie ha decidido que la "libertad total" es imposible, así que ha tenido que delimitar sus niveles usando métodos naturales (como por ejemplo, cordilleras montañosas o el borde del mundoanillo). Dentro de estas restricciones inevitables, el objetivo es que puedas hacer una zona "totalmente tuya". De manera similar a lo que sucederá en otros juegos venideros (especialmente Project IGI y Hitman), tendrás muchas oportunidades para observar una situación y planear la mejor forma de alcanzar la victoria, eligiendo entre entrar en los sistemas de túneles o permanecer en la superficie. Los más violentos pueden incluso pasar el día abatiendo a tiros a los ejemplares de fauna local que circulan por todas partes sin meterse con nadie.

Aparte de los aspectos sin revelar de la mecánica del juego individual, el mayor enigma que queda por descubrir es cuándo podremos conocer a esta belleza de forma más íntima. Teóricamente el lanzamiento está previsto para finales de este año, pero aunque la tecnología del juego parece sorprendentemente libre de fallos, el hecho de que muchos de sus elementos todavía no estén completados nos hace temer un retraso en estas previsiones. Nos tememos que no esté listo hasta la primavera del próximo año, como muy pronto. Pero, sólo por esta vez, está justificado que os arriesguéis a sufrir lesiones pulmonares aguantando la respiración durante casi un año completo.

Dejaremos el honor de las últimas palabras a otra persona. Mientras escribíamos este artículo en un portátil en una habitación de hotel de Los Ángeles entró un botones para traer la cena y vio en la pantalla la imagen que abre el reportaje. Su único comentario fue: "Es increíble".

DIABLO II

Hermanos, nuestras plegarias han sido escuchadas. Blizzard nos da de nuevo la oportunidad de acabar con las fuerzas del mal al estilo tradicional, esto es, a base de espadazos, sortilegios de todo tipo y, sobre todo, la furia de los justos



Estos actores dieron un poquito de ambiente a esta estupenda fiesta donde corrió el alcohol a mares. Nos abstenemos de comentar cuales fueron las principales victimas.



El Padre Apeles exclamó un exorcimos brutal para protegernos de los maleficios de Diablo II. Tras una frase en latín que no entendió ni él, también se unió a la juerga.



El tipo más alto de la derecha es nuestro redactor preferido. No se quiere perder ningún detalle del juego más esperado de la HIstoria.

El lugar estaba oscuro y lleno de gente... La bebida corría y la charla amigable también, pero cuando todo el mundo parecía estar como en su propia casa, un escalofrío recorrió las columnas de los presentes. Una presencia maligna, inesperada y quizá por ello más terrorífica recorrió la pista... No, no es la descripción del vídeo inicial de Diablo II, aunque algo de parecido sí que tiene. Los que estábamos en el lugar éramos algunos de los componentes de OK PC Gamer junto con un buen montón de compañeros de la prensa y la presencia inquietante no era ni más ni menos que la del "maestro de ceremonias" de la presentación en España de Diablo II: el padre Apeles. Pensándolo mejor, más inquietante aún (aunque en otro sentido) era la presencia de una hermosa señorita a su lado que le ayudó en su sermón a nosotros pobres pecadores hablándonos de las bondades de uno de los juegos más esperados de los últimos años. Hermanos, las palabras del padre Apeles acerca del advenimiento de la terrible criatura eran ciertas: Diablo y sus compañeros de juego han vuelto a la tierra, y de nuevo está en nuestras manos la noble, dura y sumamente divertida tarea de aporrear sus cráneos hasta que se les quiten las ganas de volver.

SE HA HECHO UN BUEN TRABAJO INCLUYENDO CANTIDAD DE BUENAS IDEAS AL DESARROLLO DEL JUEGO















¿MÁS TÉCNICA?

Hemos de reconocer que el aspecto gráfico del juego nos sorprendió y confundió al instalar inicialmente el juego, debido a que no parecía tener excesivas diferencias con la primera parte. No obstante, y aunque los gráficos de los personajes y enemigos no son precisamente de película, comprobamos que sí ha habido cambios en el motor, sobretodo en cuanto al tratamiento de las transparencias, luces y efectos varios. Esto resulta más evidente cuando llevamos a personajes con magia espectacular (esto es, por ejemplo, la Hechicera) o cuando enemigos como fantasmas se interponen en nuestro camino. Los decorados interiores (cuevas, criptas, etc.) resultan más detallados que en la versión anterior, y siguen sin embargo en la misma línea, lo cual es en realidad una buena noticia. Lo que sí parece haber cambiado bastante es el sentido de la charcutería de los programadores porque ahora los enemigos sangran más que nunca, algunos de manera exagerada al más puro estilo Dario Argento. En el aspecto del sonido, el juego sigue con su línea anterior, con todo tipo de efectos para los porrazos que pegamos y sobre todo para los sortilegios y las criaturas. La música también va en la misma onda, solo que esta vez es más variada.

CADA PROFESIÓN DISPONE DE "MAGIAS" PROPIAS A DESARROLLAR

MÁS PROFESIONES

Esta vez contamos con cinco profesiones a elegir (a diferencia de las tres del anterior, aunque con Hellfire también se podía elegir un monje). La primera es la Amazona, especializada en repartir estopa con lanzas y el arco. El segundo es el Nigromante, muy entretenido por la costumbre que tiene de levantar a los muertos y hacer que estos luchen a su lado. El tercero es el Bárbaro, máquina de repartir palos imparable y que hará las delicias de los amantes del guerrero de la versión anterior (puede, por ejemplo, utilizar un arma en cada mano). La cuarta es la hechicera, que es básicamente como el mago anterior sólo que más centrada aún en la magia elemental: a destacar que se han incluido sortilegios de hielo de efectos reconfortantes sobre enemigos rápidos. El quinto es el Paladín, más parecido al guerrero clásico pero contando con magia que le ayuda en la defensa y en el ataque. Todos ellos disponen de sus propias "habilidades" (que ahora sustituyen a los sortilegios propiamente dichos), todas muy diferentes y bien asignadas para cada tipo de personaje: por ejemplo, el bárbaro tiene habilidades para subir de forma inherente el daño hecho con ciertos tipos de armas, o golpes con efectos adicionales gastando algo de maná, etc.

MÁS DETALLES

A diferencia de su predecesor, Diablo II desarrolla gran parte de su acción en espacios abiertos, y eso hará que cambien mucho las tácticas clásicas del juego. Además, se ha incluido la capacidad de correr (aunque se canse cuando lo hace durante mucho tiempo) y la de llevar compañeros de armas (especialmente en el caso del nigromante y sus hordas de muertos vivientes, aunque los demás tendrán oportunidad de contratar servicios de mercenarios). Se ha mejorado también la interfaz del juego, haciéndolo más cómodo y pudiendo, por ejemplo, asignar la funcionalidad de ambas teclas de ratón a diferentes acciones del personaje (por ejemplo, botón izquierdo espadazo en los morros y botón derecho lanzamiento de arma arrojadiza o de sortilegio, etc.).

En resumidas cuentas: puede que Diablo II no sea un cambio muy revolucionario respecto a la versión anterior, pero desde luego se ha mejorado considerablemente la jugabilidad con un montón de "caprichos" y detalles que hacen que sea aún más adictivo que el anterior. Una palmadita en la espalda a Blizzard, aunque esperamos que en la próxima entrega (porque seguro que la habrá) se esfuercen más en los gráficos del juego y en la resolución utilizada.

Julio Canto

RECOMENDADOS

Estos son los juegos culpables de nuestro insomnio



Faraón
Havas

Impressions, una de las compañías más punteras en el terreno de la estrategia, le ha cogido el gusto con Caesar II porque sus últimos éxitos están basados en su motor. Faraón es la versión mejorada de dicho motor y esta vez viajaremos al antiguo Egipto. Recomendable por su tranquilo y adictivo entorno.



Ground Control
Havas

Muchos pensaréis que de Suecia sólo podían venir esculturales cuerpos de macizos y macizas. Pues estáis muy equivocados. Los creadores de Ground Control son originarios del país escandinavo y han ideado el título de estrategia que más moldes está rompiendo ahora mismo. Si quieres ver un *Tiberian Sun* renovado, no te pierdas esta maravilla.



MDK 2
Virgin

¿Te puedes imaginar un juego tan divertido y lleno de acción al mismo tiempo? Con MDK 2, los genios de Bioware han rizado el rizo en lo que se refiere a originalidad. Un profesor loco, un perro desquiciado y el protagonista de la primera parte juntos en una alucinante aventura 3 D donde tu tarjeta aceleradora dará lo máximo de sí.



Roland Garros 2000
Cryo

Con este juegazo, Cryo se pone a la cabeza de los juegos deportivos y más concretamente en los de tenis, un género un tanto escaso en el mundo del PCsi lo comparamos con el fútbol. El motor de Roland Garros 2000 es uno de los más avanzados y permite que disfrutemos a tope del campeonato con más carisma de Europa.



Morpheus
FX interactive

¿Echabas de menos las aventuras clásicas? Pues nada, estás de suerte. Siguiendo la tradición de lanzar grandes aventuras, FX nos presenta a su Morpheus, una sobrecogedora, y al mismo tiempo, atrayente historia que transcurre en lugares tan gélidos como el Polo. Tiene un marcado sabor cinematográfico y no te dejará indiferente. Palabra.



Soldier of Fortune
Eidos

Puede presumir este juego de algo muy concreto: es gore total. Soldier of Fortune recoge las experiencias de un auténtico mercenario, que tras ganar un montón de pasta escribiendo un libro, ahora muestras sus "vivencias" en un juego de ordenador. Mucha sangre y violencia porgramada por el genial equipo de Raven.

MORPHEUS

Ni Mulder de Expediente X podría evitar sentirse intrigado por un caso como el de "Morpheus", repleto de acontecimientos realmente extraños, apariciones fantasmagóricas y personajes ciertamente extravagantes



"Aunque parezca nieve, tiene un grave problema con la caspa"

Todo lo que rodea a "Morpheus" tiene un fantástico aroma cinematográfico desde los inicios del juego, empezando por un guión intrigante y muy bien entrelazado, del que carecen algunas de las últimas producciones para la gran pantalla.
Estamos en 1952, nuestro protagonista se llama "Matthew Holmes" (elemental ¿no?), y junto a él vamos a vivir una intensa experiencia en la búsqueda de la verdad, la cual afecta muy directamente a su vida. Esta verdad tiene que ver con su padre, un antiguo boxeador que lo abandonó en un orfanato, al mismo tiempo que dejaba a su madre, hace ya 25 años, para embarcarse en una peligrosa expedición al ártico. Durante esta arriesgada aventura, el padre de Matthew abandonó repentinamente a sus compañeros de expedición, siendo en esta ocasión la última vez que fue visto con vida.

Tras veinticinco años de preguntas y remordimientos, su hijo "Matthew" (con nuestra inestimable ayuda), se ha decidido por fin a realizar tan peligroso viaje, organizando una nueva incursión en el ártico tras los pasos de su padre, para conseguir averiguar su destino de una vez por todas.

Fx Interactive sigue sorprendiendo a propios y a extraños, tras su irrupción en el campo del software de entretenimiento con varios títulos de bastante calidad que abarcaron varios géneros. Tzar fue su gran apuesta en el campo de la estrategia en tiempo real, con un aire a camino entre "Age of Empires" y "Warcraft" que nos dejó muy buen sabor de boca. No contentos con su éxito, probaron suerte con otros géneros como el ajedrez, con "Fx Chess" (un gran juego quizá un tanto desconocido o menos comercial frente a otras sagas con más nombre), tras lo cual se lanzaron de lleno al mundo de la aventura gráfica. "Traitors Gate" fue su primera gran incursión en el género, y nunca mejor dicho, ya que fueron necesarios CUATRO cds para condensar el robo más importante de la historia en un videojuego (las joyas de la corona inglesa nada menos), en una aventura gráfica trepidante como pocas. Tras su éxito y amparándose en la publicación de juegos realizados por compañías jóvenes o no muy conocidas (no en vano Soap Bubble, la empresa creadora de Morpheus, ha sido fundada específicamente para la creación de esta aventura) han traído hasta nuestros hogares una historia llena de macabras sorpresas como es todo el desarrollo de "Morpheus".

Con una introducción a la aventura digna de verse una y otra vez, Morpheus empieza de forma inquietante, muy inquietante, con la narración de Matthews, tras lo cual comenzaremos realmente el desarrollo de la historia. Matthew consigue llegar hasta el barco usado por la expedición de su padre para llegar hasta el ártico, justo a tiempo de salvar su propia vida.

Al desarrollar este tipo de aventuras, con toda la intención de crear un ambiente cinematográfico (más bien podría hablarse del rodaje de un videojuego), se deben tener en cuenta las limitaciones e inconvenientes que esto conlleva, así como las ventajas y virtudes que nos otorga. Al usar un motor gráfico similar al de otras producciones típicas del software galo como Amerzone, Atlantis o Aztecas, se opta por unos gráficos estáticos, generalmente de gran calidad y resolución (sólo a veces, como veremos más adelante), pero al mismo tiempo se pierden otras cosas no menos importantes. Lo primero es la interactividad, ya que al usar escenarios pre-rendedizados, estos carecen de la vida y el movimiento de los verdaderos entornos tridimensionales, así como de factores que puedan afectarlos en tiempo real, como la iluminación dinámica o las fuentes de luz.

Si te fijas en los créditos de "Morpheus", aparecen más actores que programadores, grafistas o ingenieros de sonido (los cuales también han trabajado de lo lindo, cuidado). Esto se debe a que cada personaje de los que aparecen durante el juego ha sido filmado previamente recitando su papel. La ventaja del método frente al uso de personajes poligonales (por muy redonditos que sean

DOBLAJE Y ACTORES

Están claros los objetivos que se fijaron para la realización de "Morpheus", porque quedan muy a la vista en cuanto empezamos a jugar, y si me apuráis, tras contemplar la introducción. Fuera polígonos, adiós a las tarjetas aceleradoras, y bienvenida sea la técnica de pantalla azul. Usar esta técnica no siempre es fácil, empezando por los actores, ya que tienen que actuar sobre un escenario totalmente vacío, usando unas simples marcas dibujadas sobre el suelo y las paredes, que indican como tienen que moverse o mirar en cada momento mientras actúan. Esto suele ocurrir en todos los grandes estrenos de ciencia ficción que vemos en el cine como "Parque Jurásico", "Jumanji" y otras producciones donde se mezcla imagen generada por ordenador con actores reales. El escenario es creado aparte usando unos potentes ordenadores, para más tarde ser completado con un programa de composición de vídeo digital, con el cual se añadirán toda una serie de efectos especiales que terminen de completar cada una de las escenas. Tras una gran actuación de los actores, llega el turno de los profesionales del doblaje, a quienes muchos desprecian alegando que es mucho mejor escuchar la versión original. Para los que no dominan el inglés esto es un gran handicap, y en ocasiones la dejadez de muchas productoras y distribuidoras acaba con las ilusiones de muchos jugadores, como por ejemplo en "Ultima IX" o "Planescape Torment", donde la historia y el argumento son tan ricos como complicados de entender si no dominamos el inglés a la perfección. Por todo esto, agradecemos desde aquí el perfecto doblaje de "Morpheus".



"Los enigmas están por todas partes"

Fascinante

esos polígonos) es el alto grado de realismo alcanzado, sobre todo si realizan bien su papel como es el caso de "Morpheus", a pesar de no haber contado con ninguna estrella de renombre.

Es obvio que los gráficos resultan bastante estáticos, pero cumplen muy bien su papel representando cada escenario por el que nos desplazamos. Entre pantalla y pantalla encontraremos las habituales transiciones animadas para simular el movimiento, así como frecuentes animaciones tras interactuar con algunos objetos.

PONTE A JUGAR

Otro de los puntos en común que tiene "Morpheus" con aventuras similares (que no iguales), es la gran sencillez de su interface. Ni siquiera tendremos que mirar en el manual para empezar a jugar. La mayoría del tiempo nos desplazaremos mediante un cursor, que cambiará de aspecto cuando podamos interactuar con algún objeto, como mover una palanca por ejemplo. Los objetos en sí también tienen su hueco en esta aventura, pero no de forma tan abrumadora que llegue a confundirnos.

Vive tu propia aventura, jugar a "Morpheus" es como leer un libro de aquellos en los que dependiendo de tus decisiones, variaba tu destino. En "Morpheus" más bien dependerá de nuestro ingenio, aunque para ser realistas, no es de las aventuras gráficas más difíciles que han pasado por nuestras manos, pero no es ni mucho menos fácil, (Gabriel Knight 3 dejó el listón pero que muy alto), alternando enigmas de lógica con la típica búsqueda de objetos. Para ayudarnos en nuestro camino se ha incluido junto al juego un pequeño libro titulado "Diario del explorador", aunque para ser sinceros más bien se trata de un libro de pistas sobre el juego, camuflado bajo una interesante lectura en forma de relato. Tanto si lo leemos como si jugamos por nuestra cuenta, vamos a conocer una gran cantidad de lugares distintos durante nuestro extraño viaje. Empezando por el inquietante barco fantasma del inicio, viajaremos por las calles de Dublín, descubriremos qué se oculta tras los velos de un harén, conoceremos a los extraños habitantes de un circo y llevaremos nuestros cansados huesos hasta una isla desierta.

ALTAS Y BAJAS

No es un equipo de fútbol a final de temporada, pero este juego posee también algunos altibajos en cuanto a calidad técnica. Si bien todo ha sido realizado con técnicas más cercanas al cine que al videojuego, resulta evidente lo que se ha sacrificado para que todo el mundo pueda jugar, y no es otra cosa que la resolución gráfica. Esta viene fijada por defecto, y muchos nos lamentamos de la imposibilidad de aumentarla para realzar la calidad general. Esto beneficia a los usuarios con equipos menos potentes (sus requerimientos son muy asequibles) pero infrautiliza los micros más potentes del mercado (de tarjetas 3D ni hablamos porque no se usan para nada). En un juego de película, sería un delito no incluir una banda sonora que estuviera a la altura, pero afortunadamente es uno de los puntos más fuertes de "Morpheus". A lo largo de la tortuosa historia escucharemos paso a paso las 38 composiciones creadas para la ocasión, las cuales dan una gran fuerza y credibilidad a lo que aparece en la pantalla. En cierto modo logra compensar esa falta de resolución del programa, creando una tensión magnífica acentuando las líneas argumentales de la historia. Los efectos no se han dejado al azar ni mucho menos, pero su protagonismo se notará mucho más en cosas como el viento (especialmente en los inicios del juego) o el uso de ascensores, que cuando movamos algún objeto o estemos resolviendo algún puzzle.

Lo que sí os podemos asegurar es que "Morpheus" no dejará a nadie indiferente, generando opiniones realmente contrapuestas que podrán confundir a posibles compradores. Sería fácil decir que este juego es como otros que hemos mencionado anteriormente (Amerzone, etc..) simplemente porque la interfaz es bastante similar, pero donde tenemos que centrarnos realmente es en la historia, el guión, y si todo esto consigue meternos en ambiente. Tomando a Ring como referencia, nadie duda de que es un programa de grandísima calidad, pero al contrario que en "Morpheus", resulta más difícil identificarse con sus extravagantes personajes, comprender su rebuscada historia y al mismo tiempo sentirse intrigado por la misma.

José Raúl Sotomayor

PERFIL OK PC GAMER

Morpheus es:
- Toda una experiencia
- Una aventura interesante
- Cine en tu ordenador

Morpheus no es:
- Rival para los grandes clásicos
- Tan bueno como debería
- Máxima resolución gráfica

DESARROLLADOR: *SOAP BUBBLE*
DISTRIBUIDOR: *FX-INTERACTIVE*
TELÉFONO: *91 799 01 10*
PRECIO: *2.995 Ptas.*

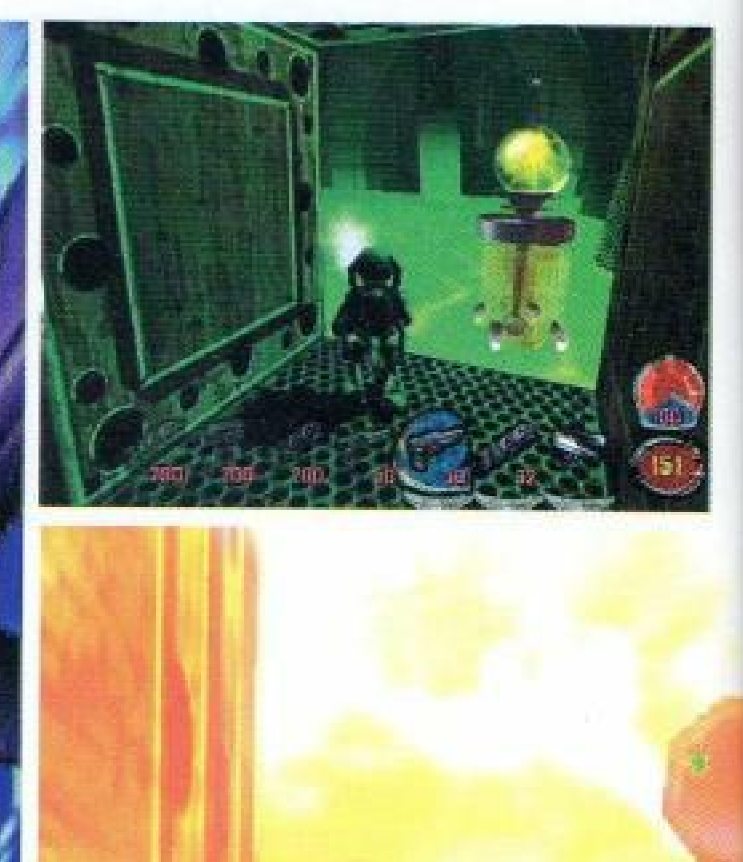
REQUISITOS DEL SISTEMA:
- **Procesador:** *P 100*
- **Memoria:** *16 Mb*
- **Aceleradora gráfica:** *NO*
- **Multijugador:** *No*



MDK 2

"¿Una segunda parte?", preguntáis. Tranquilos, que no se trata de un refrito sino de un excelente trabajo que, en contra del saber popular, supera al original

Al igual que en el primer juego, el traje de Kurt le permitirá descender sigilosamente sobre sus enemigos.



Las explosiones vuelven a ser espectaculares.

Se puede confiar en que las ideas presentados por Shiny son siempre interesantes. A veces dan resultado, otras no, pero al menos lo intentan. Una de las mejores ideas de Shiny de los últimos años fue MDK. Una aventura arcade con un ritmo muy rápido, muy innovadora y atrevida que fue justamente valorada por la crítica pero ignorada por todos los demás.

Quizá molestos por las decepcionantes ventas del juego original, Shiny ha encargado su continuación a la compañía canadiense Bioware. Esta compañía es conocida por la producción del peso pesado de los RPG, Baldur´s Gate, así que puede que en un principio no parezcan los mejores candidatos para el trabajo. Así las cosas, cuando MDK 2 llegó por fin a las oficinas de OK PC Gamer, lo hizo en medio de una tensa expectación. Pero no temas, porque a la hora de crear MDK 2, Bioware ha conseguido superar los logros de Shiny. Una de las mejores características del MDK original era la enorme variedad de cosas que su

"HA CONSEGUIDO SUPERAR LOS LOGROS DE SHINY"

protagonista, Kurt Hectic, podía hacer. Había mucha acción y disparos, montones de saltos que requerían gran destreza y, lo mejor de todo, un modo francotirador que en aquellos momentos era revolucionario y que luego ha sido copiado por GoldenEye en la N64 y por otro montón de juegos de acción en primera persona. En MDK 2 Kurt va de nuevo bien servido, pero Bioware ha introducido también otros dos personajes que juegan de diferente forma y que disfrutan de tanto tiempo de cámara como Kurt. Doc Hawkins, que era un personaje secundario en MDK, contrata a Kurt para que se ocupe de la limpieza de su nave, la Jim Dandy, y también es quién equipa a Kurt



Max es el que disfruta de las escenas de más acción.

Colores ricos y psicodélicos, impresionantes escenarios... Shiny puede estar orgullosa de Bioware.

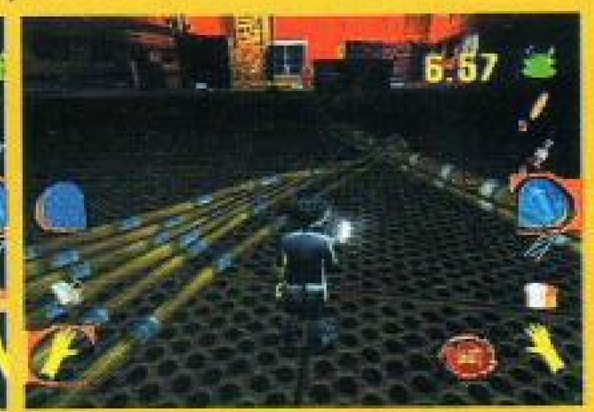
IDEAS DE BOMBERO

En el nivel seis Doc tiene que desactivar varias bombas que han sido repartidas a lo largo de su nave, la Jim Dandy. Desactivarlas es bastante complicado, y además tendrás que hacerlo contrarreloj.

Hay ocho luces en la bomba; si pulsas el interruptor de la roja otra luz se pondrá de este color y, eventualmente, acabarás por cambiarlas todas y desactivar la bomba. Sólo tienes que seguir el cable hasta el interruptor.



La única pega es que los cables están revueltos y se cruzan los unos con los otros. No es demasiado difícil ver cuál es cuál... hasta que los cables llegan a una zona del nivel que está totalmente a oscuras.



Así que tienes que encender tu mechero para iluminar la zona y poder seguir los cables. Pero ten cuidado: Doc sólo puede usar su mechero un corto rato antes de quemarse los dedos.

Brillante

con su traje especial. Además, el doctor también construye el otro nuevo personaje, Max, un perro robótico con cuatro brazos, que mastica puros y que es una perfecta máquina de matar. En MDK 2 no podrás cambiar a voluntad entre los diferentes personajes, sino que jugarás un nivel como Kurt, luego otro como Max, el siguiente como Doc, luego vuelta a Kurt de nuevo y vuelta a empezar. Los niveles están claramente diseñados pensando en el personaje específico en cuestión, y los desafíos impuestos exigirán comportamientos ligeramente diferentes del jugador, convirtiendo a MDK 2 en una experiencia continuamente refrescante.

Pero, ¿cómo se juega con cada uno? Bueno, Kurt es más del tipo del asesino sigiloso y aunque también tendrá que enfrentarse con algunos tiroteos bastante intensos, la mayor parte del tiempo la pasará encargándose de sus enemigos con su fantástica mira telescópica. Esta mira es también la clave para avanzar por el juego. En los niveles de Kurt

"MAX PUEDE UTILIZAR CUATRO ARMAS A LA VEZ"

hay unas pequeñas bolas brillantes que actúan como llaves y a las que hay que disparar para abrir puertas, activar ventiladores y, en general, poner en marcha todo tipo de maquinaria. Los ventiladores le permiten a Kurt flotar utilizando su traje especial similar a un paracaídas, el cuál también puede usar para salvar grandes caídas o sobrevolar precipicios. Los niveles de Max están orientados alrededor de sus cuatro brazos. Como carece de miras telescópicas Max debe confiar en su potencia de fuego para abrirse paso a través de auténticas hordas de alienígenas en sus niveles. Max puede utilizar cuatro armas a la vez, entre las que podremos encontrar Uzis, Magnums o rifles, y a menudo necesita hacerlo para abrirse camino a través del enemigo. Pero además de todos los disparos, los niveles de Max también requieren de un montón de saltos de plataformas de gran precisión; en sí misma no es una tarea muy difícil, pero prueba a realizarla cuando estés



Este jefe acaba de descubrir los peligros implícitos en jugar con la electricidad.

MARCIANOS RAPEROS

Las cuidadas animaciones de MDK 2 marcan el comienzo y el final de cada uno de los 10 niveles. La del principio del nivel quinto es nuestra favorita. Comienza con tres alienígenas bailando y cantando rap en el puente del Jim Dandy. Son interrumpidos por Max, que aterriza sobre ellos y acaba con dos con unos cuantos disparos. El tercer alien, de espaldas a Max, continúa rapeando alegremente hasta que salta, se da la vuelta y recibe un balazo en la cabeza.

bajo el fuego de media docena de enemigos. Puesto que no dispone del traje especial de Kurt, Max debe superar los obstáculos elevados de sus niveles o bien saltando sobre ascensores y plataformas, o bien recogiendo jetpacks.

Puesto que Doc Hawkins es todo un profesor con su bata blanca incluida, sus niveles son los que menos acción tienen. De hecho Doc no utiliza ninguna arma y tiene que utilizar su inventiva para construir objetos útiles a partir de los elementos que encuentra por el camino. Algo así, para que nos entendáis, como una mezcla entre el Equipo A y McGyver. En uno de los primeros puzzles tiene que combinar un secador de pelo con algunas tuberías y algo de cinta adhesiva para crear un dispositivo "soplador" con el que lanzar a unos alienígenas a las mandíbulas de su planta carnívora domesticada. Doc puede construir también otras armas, como su inseparable compañero, el tostador atómico, que dispara rodajas explosivas de pan radioactivo. Puedes incluso tomar el control del pez mascota de Doc, Chuckleberry Finn, mientras nada por el sistema de cañerías de la Jim Dandy. Todos los niveles se contemplan desde la misma perspectiva en tercera persona, y los tres personajes se controlan mediante una combinación "quakesca" de ratón y teclado. Pero no es precisamente Quake lo que te viene a la cabeza cuando juegas a MDK 2, sino ese maravilloso pariente suyo conocido como Half-Life. El motivo es que, al igual que Half-Life, MDK 2 está estructurado alrededor de una serie de escenarios fijos brillantemente concebidos que constantemente te obligan a replantearte cómo se debe jugar el juego. Cada uno de los 10 enormes niveles sigue más o menos el mismo formato, incluso aunque su estilo de juego es diferente. Unas cuantas pequeñas escaramuzas te conducen hasta un escenario prefijado más importante que puede encontrarse en una única localización o repartido entre dos o tres. Al igual que en Half-Life, el desafío en cada situación es adivinar qué es lo que se supone que tienes que hacer y luego intentarlo y conseguirlo. Llegar a averiguarlo puede ser problemático, porque no hay apenas elementos superfluos en lo que a objetos y armas se refiere, y habitualmente no hay más que una única forma de solucionar el desafío al que te estás enfrentando. Si no puedes imaginarte qué debes hacer, la única solución posible es explorar cada centímetro cuadrado de la localización y experimentar con todos los objetos que hayas descubierto hasta ese momento.

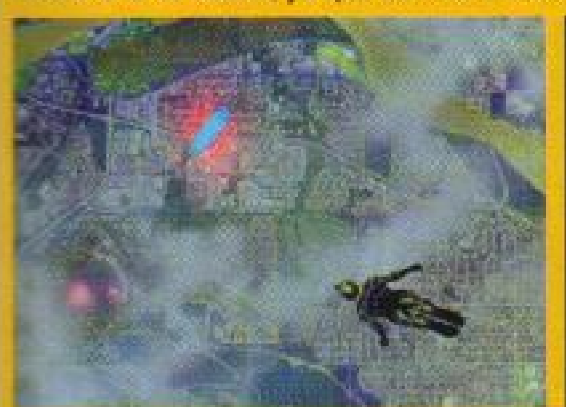
"BASTANTE LINEAL, PERO DENTRO DE ESO ES DE LO MEJOR"

Kurt resulta más vulnerable en el aire; mejor ponte a cubierto.

Así pues, MDK 2 es, en realidad, bastante lineal, pero dentro de eso es de lo mejor que hemos visto. Y lo que lo convierte en tan atractivo, incluso cuando te estampas con el proverbial muro de ladrillos en la mayoría de los niveles, es la forma en la que se las apaña

MINIJUEGOS MÍNIMOS

Bioware no ha podido resistirse a introducir unas pocas secciones de arcade al viejo estilo. Nos gustaría que se hubieran podido resistir a la tentación, ya que son los únicos elementos de MDK 2 que están muy por debajo de la calidad del resto del juego.



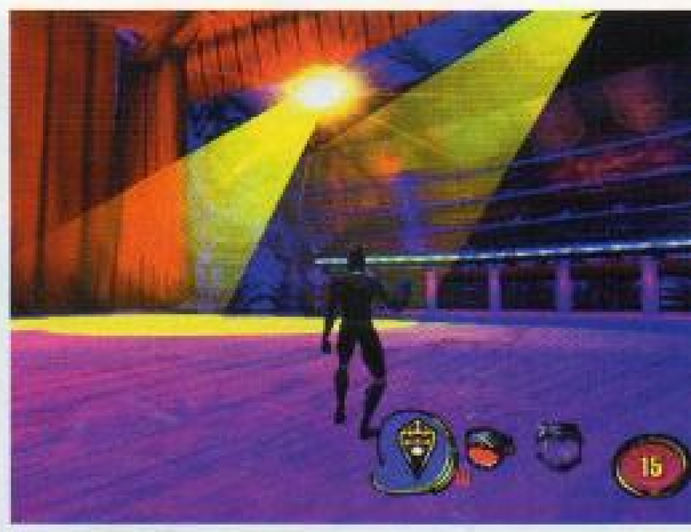
La primera acción de todo el juego es esta pésima sección arcade en la que Kurt tiene que evitar los disparos y los cohetes de la nave alienígena a la que se está acercando. Afortunadamente es corta.



La primera intervención de Max es para volar en un scroll lateral increíblemente pobre. Ni siquiera hay disparos; todo lo que tienes que hacer es esquivar los asteroides.



Más estúpidos asteroides para esquivar, esta vez a bordo de la nave de Doc. Lo cierto es que no hay nada que salvar de todas estas secciones. Lo mejor sería sacarlas del juego y tirarlas a la basura







Kurt no acaba de decidirse sobre si su vocación es la de francotirador o la de actor shakaspeariano.



para conseguir sorprenderte continuamente. Justo cuando piensas que le has cogido el truco a algo, MDK 2 te demuestra que estás muy equivocado. Consideremos las humildes bolas llave. ¿Un simple objetivo sobre el que disparar? Bueno, puede que sí, pero una vez que dominas este aspecto, Bioware comienza a esconderlas en lugares cada vez más peligrosos e inaccesibles. Y justo cuando le has cogido el truco, las dejan sueltas, rebotando por todas partes y haciendo aún más difícil disparar sobre ellas.

¿Y qué pasa con el jetpack? ¿Simplemente te lo pones y sales volando? Bueno, al principio sí, pero enseguida las distancias que tienes que saltar son demasiado largas para cubrirlas con una sola recarga de combustible, lo que te obliga a desarrollar nuevas tácticas. Y cuando lo haces las bombas de combustible comienzan a salir volando por todas partes.

Puede que esto parezca bastante sencillo, pero cuando lo aplicas a cada aspecto del juego el resultado hace que cada escenario prefijado se convierta en una increíble revelación.

Cuando alcanzas el punto culminante de cada nivel eres recompensado con una animación justo antes de tener que enfrentarte con el jefe de ese nivel en un escenario todavía más espectacular. Habitualmente, cada batalla estará compuesta de entre tres y cuatro fases. Al final del nivel uno Kurt tiene que enfrentarse con una gigantesca barrera láser, en el nivel dos hay una enorme construcción similar a una bola de espejos y el primer gran enemigo de Doc es un terrible alienígena. Como sucedía en el juego original, tendrás que morir muchas veces antes

“DESDE EL PRINCIPIO DE LA INTRODUCCIÓN DEL JUEGO TODO RESULTA ADECUADO“

NO PIERDAS EL CONTROL

Cada uno de los tres personajes de MDK 2 usa los mismo controles básicos, pero como cada uno de ellos juega de una forma diferente, tendrás que cambiar la forma en la que los usas. Max es el más directo y lo único que necesita es acceder rápidamente al inventario, así como algunas teclas para seleccionar automáticamente las armas. Kurt usa la barra de espacio para activar el modo francotirador y el ratón para abrir su paracaídas. Doc, por su parte, necesita nada menos que cuatro teclas extra para manipular sus inventarios dobles.

MAX, DOC, KURT

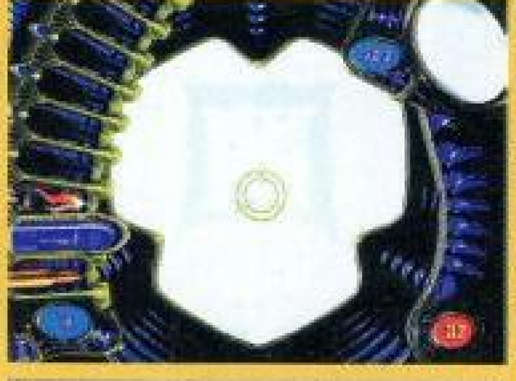
En el juego original, MDK supuestamente significaba "Murder, Death, Kill" pero, temerosos de los controles antiviolencia, Shiny suprimió esta asociación. En su continuación todo parece indicar que la M, la D y la K representan las iniciales de los tres personajes protagonistas: Max, Doc y Kurt.

UN ALIEN ESPECIALMENTE VERDE

Después de invadir con éxito una nave alienígena, Kurt Hectic es atacado por un dispositivo flotante con cañones al final del nivel uno. Como todos los jefes de MDK 2, sólo podrá ser vencido con una serie de ataques diferentes.



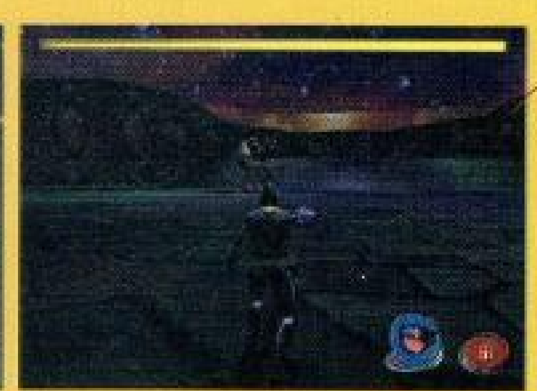
Las bolas azules empiezan a disparar inmediatamente, así que la única forma de estar a salvo es deslizarse en círculos rápidamente. Tu propia arma no parece estar causando mucho daño.



Cambia al modo francotirador, mientras te sigues moviendo, y descubrirás cuatro bolas llave esperando a ser disparadas en el centro del dispositivo.



Si aciertas a todas las bolas el dispositivo se abrirá. A sus mandos podrás ver a un misterioso alienígena con forma de rana. Dispárale unas cuantas veces en la cabeza y...



... se enfadará tanto que saltará al suelo para enfrentarse contigo personalmente. Sólo tienes que seguir moviéndote en círculos hasta acabar con él. O hasta que él acabe contigo.



Armado con sus guantes de goma, Doc siempre está dispuesto a echar una mano fregando los platos.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Cómo jugarás a MDK 2 en tu PC

■ Sistema de prueba: P233, 32 Mb RAM, Voodoo2 8 Mb

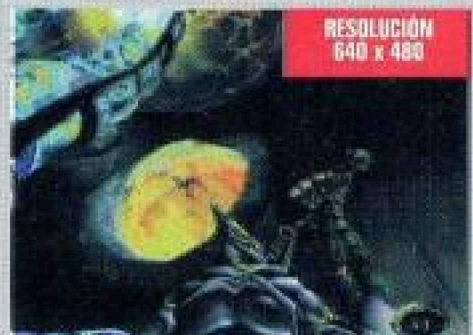
RESOLUCIÓN 640 x 480

VEREDICTO: ¡Argh! Incluso superando los requisitos mínimos se vuelve un jaleo con unos pocos enemigos en la pantalla.

■ Sistema de prueba: PII 300, 64 Mb RAM, Voodoo2 12 Mb

RESOLUCIÓN 640 x 480

VEREDICTO: Mucho mejor, aunque todavía se ralentiza un poco en zonas muy grandes con muchas cosas sucediendo a la vez.





PERFIL OK PC GAMER

MDK 2 es:
- Más complicado de lo que te imaginas.
- Un dechado de variedad.
- Como MDK multiplicado por tres.

MDK 2 no es:
- Muy diferente de Half-Life. Curioso.
- Acción todo el rato.
- Un juego demasiado duradero.

de conseguir imaginarte cómo derrotar a los jefes, y luego tendrás que morir otras cuantas más para poder llevar a cabo tu plan. Pero lo intentarás una y otra vez y no dejarás de divertirte en cada una de ellas.

Sólo hay unos pocos detalles que mitigan nuestro ardor por MDK 2. Cuando se acumulan en la pantalla un montón de enemigos y explosiones a la vez, la acción puede llegar a ralentizarse considerablemente, haciendo que algunos de los encuentros más peligrosos de Max sean todavía más complicados. Los diferentes escenarios están conectados mediante una serie de corredores que resultan sosos, vacíos y aburridos. También hay algunas partes de arcade al viejo estilo inexplicablemente pobres que no están en absoluto a la altura de un juego como éste.

> "NO PUEDES EVITAR PLANTEARTE SU REJUGABILIDAD"

Quizá resulte más seria la posibilidad de grabar en cualquier parte, que recorta gravemente la vida útil de MDK 2, así como el hecho de que sólo se incluyen 10 niveles, aunque eso sí, muy grandes. Y aunque el juego resulta tremendamente divertido mientras dura, lo cierto es que no puedes evitar plantearte su rejugabilidad. Resulta agradable comprobar cómo tanto este juego como el reciente (y similar) Evolva demuestran que los juegos de arcade no tienen que ser fáciles para ser divertidos.

Dejando aparte estas pequeñas críticas, MDK 2 ofrece acción arcade de altos vuelos con montones de puzzles que son ingeniosos sin ser absurdos. Y todo esto está rodeado por un envoltorio gráfico a menudo espectacular, por una soberbia banda sonora muy variada y por unos efectos sonoros de gran calidad. ¿Resulta extraño que su aspecto sea lo último que se menciona en un reportaje sobre un juego de arcade? Eso se debe a que el resto de MDK 2 es tan inusualmente bueno.

DESARROLLADOR: *BIOWARE*
DISTRIBUIDOR: *VIRGIN*
TELÉFONO: *91 578 13 67*
PRECIO: *Consultar*

REQUISITOS DEL SISTEMA:
- **Procesador:** *P 200*
- **Memoria:** *32 Mb*
- **Aceleradora gráfica:** *Direct3D 4 Mb*
- **Multijugador:** *No*

Acción, tiros, puzzles y unos escenarios perfectamente organizados. El lote completo



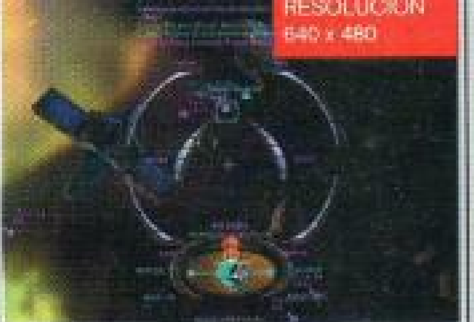
ALLEGIANCE

No contentos con la Tierra, Microsoft se lanza a la conquista de la galaxia

REQUISITOS DEL SISTEMA

Cómo podrás jugar a Allegiance en tu PC

■ Sistema de prueba: P233, 64 Mb RAM, tarjeta 3D (8 Mb), modem 56K



VEREDICTO: Un poco lento en las batallas y el monitor se satura con la resolución tan baja. El modem sufre.

■ Sistema de prueba: PII 350, 128 Mb RAM, tarjeta 3D (32 Mb), modem cable



VEREDICTO: Incluso a esta resolución, impecable. Con modem cable o superior, alucinante.



Las batallas son frenéticas y estruendosas.







Galáctico

Puede parecer algo normal para una compañía que está metida en todo, que quiera tratarnos como simples jugadores. De hecho, empleamos su complicado software para instalar jueguecitos. Sí, lo hacen y muchas veces lo hacen bien. Además, últimamente se han ganado a los jugadores más cínicos con sus originales ideas.

La cuestión ahora es: ¿serán capaces de ganarse al público de los juegos en red? Con Asheron's Call demostraron que son capaces de renovar los "viejos" juegos de estrategia en red en tiempo real, creando nuevas formas de cooperación. Pero, ¿han comenzado ya la revolución de la guerra de las galaxias?

Allegiance es un proyecto ambicioso que te sitúa en mitad de una gran batalla espacial. Sin embargo, en lugar de tratarse de un género en concreto, es un cocktail de todos los géneros imaginables. No es un simple juego de batallas espaciales, ni un juego de estrategia, ni siquiera de estrategia en tiempo real; es una mezcla explosiva de todos ellos.

Por muy gracioso que pudiera ser eso de "Ja, ja, los de Microsoft no dan pie con bola", estos diablillos han encontrado la fórmula, los muy aguafiestas. Se basan en una sólida trama (la Tierra ha sido destruida, las facciones se encuentran en el espacio y hay guerra), aunque resulta vital que te des cuenta de que se trata de un título sólo multijugador. No hay más historia, pero es posible que, junto a otros 350 posibles jugadores, puedas decidir cómo son las cosas.

"PODRÍA LLEGAR MUY LEJOS EN LOS PRÓXIMOS MESES"

Al principio, no tendrás más remedio que hacer de piloto (esos pobres que forman la primera línea de batalla), pero pronto podrás ascender a capitán o mucho más alto. Debes hacer uso de tu inteligencia para conseguir (mucho) dinero, de tus habilidades militares para ascender y de tus habilidades de estratega para llegar a la victoria (y el único modo de hacerlo es por medio de una perfecta colaboración con los miembros de tu equipo). Con toda seguridad, sólo las curradas aventuras de Asheron's Call se le parecen; la única pega es que resulta harto difícil jugar: estamos hablando de horas antes de que puedas entrar en batalla.

Las posibilidades de Allegiance son enormes. Por ahora sólo se trata de un juego del espacio, pero podría llegar muy lejos en los próximos meses. Si las cosas siguen por el mismo camino que hasta ahora, en dos meses se dispondrá de un sistema de puntos cada dos meses, hasta que te quedes sin espacio.



Incluso los efectos de las armas menos poderosas resultan fabulosos.

PHWOOOAAARRRRR

Este juego deja sin aliento al más pintado. Casi inmejorable. Intenté captar alguna imagen defectuosilla de Allegiance, pero resultó imposible. Buena percha, buen traje y buen perfume, sí señor.

PERFIL OK PC GAMER

Allegiance es:
- Fascinante
- Complejo
- Inmortal

Allegiance no es:
- Nada fácil
- Para jugar uno sólo
- Para dejarlo a medias

DESARROLLADOR: *MICROSOFT*

DISTRIBUIDOR: *MICROSOFT*

TELÉFONO: *91 807 99 99*

PRECIO: *Consultar*

REQUISITOS DEL SISTEMA:
- **Procesador:** *P 200*
- **Memoria:** *32 Mb RAM, 270 Mb HD, módem 28.8k*
- **Aceleradora gráfica:** *Direct3D*
- **Multijugador:** *Sólo*

Masivo, multijugador; Microsoft crea una obra maestra del espacio y de las imágenes



GROUND CONTROL

Esta magnífica apariencia y marcada personalidad sólo podía venir de Suecia



El Hog es un vehículo de guerra y parece una enorme bestia balística que fulmina al enemigo.

Una buena organización inicial puede ser la clave de tu éxito.

CUATRO SON COMPAÑÍA

Aunque merezca más espacio, la opción multijugador es un juego por sí solo. Siendo realistas solamente se puede jugar con un máximo de 4 personas, pero hay varios estilos de juego, incluso una variante de capturar la bandera. El modo monojugador tiene un mayor peso, pero se ha invertido mucho tiempo en hacer de este juego una experiencia en compañía de lo más excitante.

Acércate, que te quiero enseñar algo. Mira las imágenes que aparecen en estas páginas; aunque cueste creerlo, son del juego. Tienes que considerar que estas imágenes se han capturado del juego. Ahora solamente tienes que imaginártelas en movimiento.

Si hubiera alguna manera de poder compartir contigo la sensación que produce observar estas imágenes... Imagínate que vas al quiosco vestido con tu traje sideral y montado en tu vehículo espacial y de repente encontraras unas imágenes impresas como estas. Como puedes observar, me he dejado llevar por la emoción y ahora ya sabes la opinión que tiene OK PC Gamer de Ground Control, así que considera el discurso anterior como producto del delirio y centrémonos.

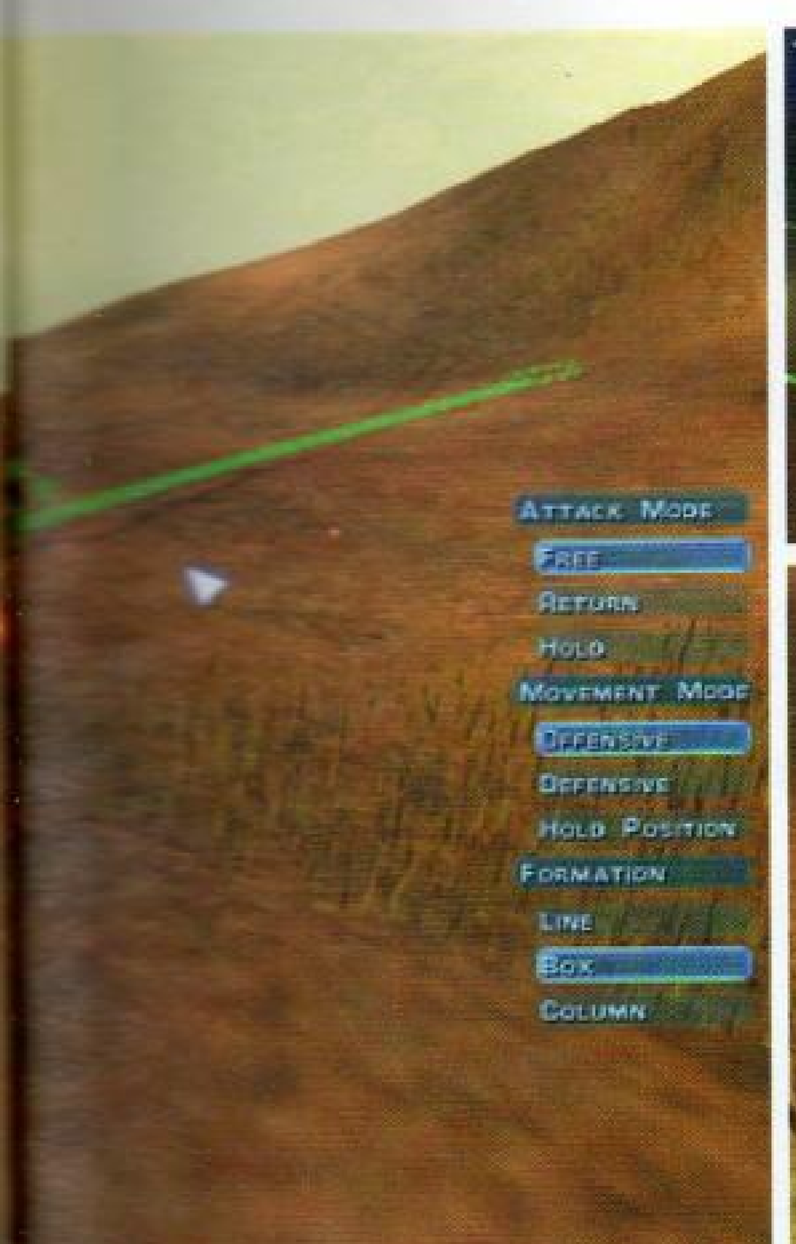
El APC es tu vehículo principal. Su destrucción significa el fin del juego.

El género de la estrategia en tiempo real se ha acomodado en su gran trono y allí permanece desde hace algunos años. Cuenta con numerosos fans deseosos de probar más de lo mismo, justamente porque lo mismo es muy bueno y no necesita ningún retoque. Sin embargo, Massive no opina lo mismo y ha visto la necesidad de introducir algunos nuevos elementos. ¿Será una buena idea? Aún no está claro, pero resulta tentador.

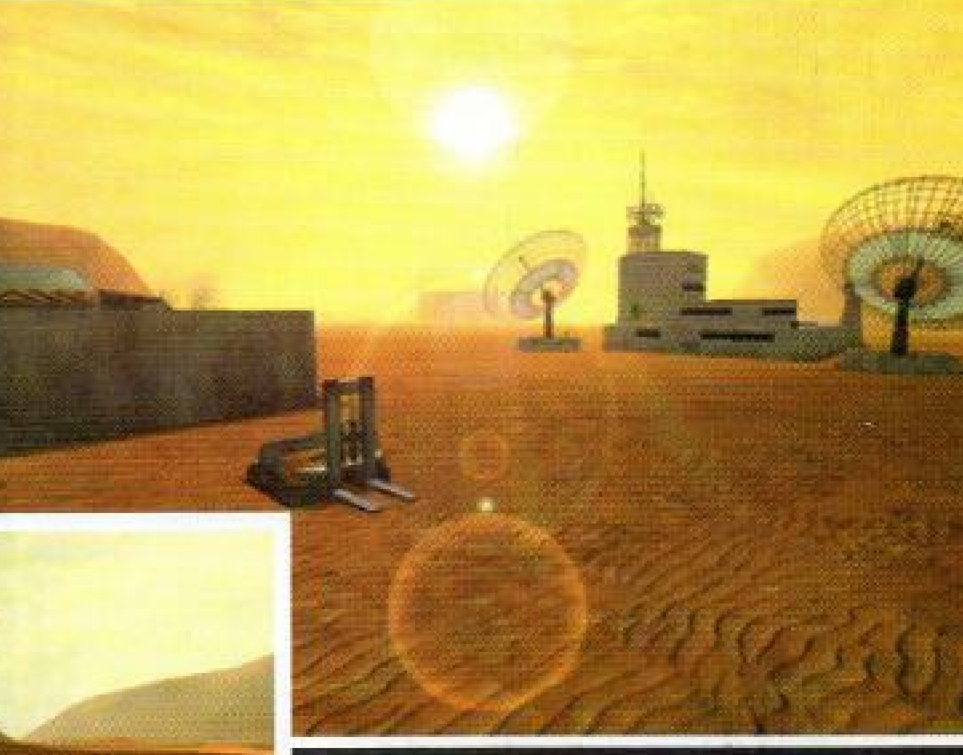
"LA TERCERA GUERRA MUNDIAL HA CONVERTIDO A NUESTRA TIERRA EN UN LUGAR IRRECONOCIBLE"

En Ground Control han pasado 400 años. La Tercera Guerra Mundial ha convertido a nuestra Tierra en un lugar











Los Crayven Marines (izquierda) son tus soldados de tierra. Son bastante lentos pero muy diestros a la hora de esconderse en las sombras.



ESTACIONES DEL TERRENO

Estos ejemplos son algunos terrenos en los que tendrás que combatir más frecuentemente

ORACLE DUNES

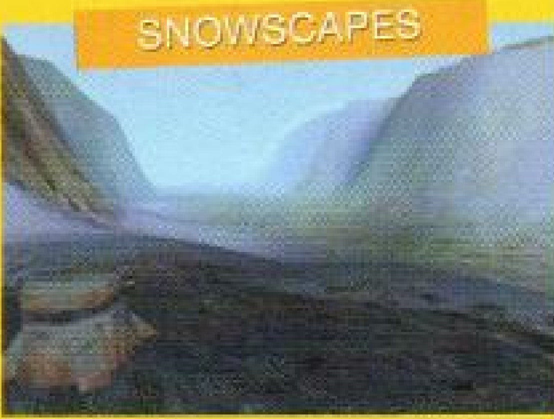
El primer lugar para la batalla son los desiertos de las Dunas Oracle. Este terreno proporciona un área abierta para realizar tácticas sencillas y suficientes precipicios y sombras para esconder a tus tropas.

JUNGLA



La jungla requiere un estilo de batalla diferente. Los árboles te protegen de los ataques aéreos pero no de deja muchas alternativas para salir corriendo. También es un lugar peligroso para las emboscadas del enemigo.

SNOWSCAPES



La nieve puede ser un pasaje a la muerte si dejas huellas por todos los lados, y también ralentiza tus movimientos. Los bancos de nieve son elementos ideales para esconderse detrás en caso de ataques furtivos.



Las batallas se realizan tanto de noche como de día y la noche en especial puede ofrecerte una protección adicional.

Con garra

irreconocible y ha desterrado a algunas personas. Desde que esto ocurre, está prohibido combatir en la Tierra, un concepto muy peculiar, por cierto. Esto provoca que las guerras nunca se produzcan en el planeta, sino a años luz de este.

La gente se ha organizado en dos grupos: Crayven Corporation y Order of the New Dawn. Estos bandos rivales luchan para colonizar nuevos mundos en una batalla en la que el ganador tomará el control del Universo... Si estás pensando que ya has visto esto antes, estás equivocado. Una guerra de dos bandos con fines colonialistas no supone ninguna novedad hoy en día, pero considéralo de la siguiente manera...

Si quisieras construir una casa especial, una casa que no hayas visto nunca, con ideas increíbles y conceptos originales, ¿cambiarías toda la estructura básica o preferirías dejar los cimientos que han servido de base para todas las casas robustas desde hace muchos años?

"BATALLA ENTRE LOS DOS BANDOS"

Ground Control ha apostado por llevar al género en una dirección conocida, pero introduciendo elementos que otorgan un gran carácter hasta convertirlo en un juego del más puro y auténtico combate. Cuando Massive comenzó a establecer los cimientos de este género en sus oficinas de Suecia, rápidamente optó por la perspectiva en tercera persona, apostó fuerte por los gráficos 3D, el combate en tiempo real y un buen guión. ¿Y qué ocurre con la gestión de recursos? Olvídate, porque Massive ha cogido hasta el último bit, les ha echado un tanque de gasolina y han ardido en el infierno hasta que no han quedado ni sus cenizas. Todo esto está muy bien, pero lo cierto es que cuando omites uno de los aspectos más relevantes de un género, tienes que encontrar algo que lo sustituya. Pues bien, Massive ha llenado el agujero con muchos litros de líquido explosivo, armas con munición y lanzadores de misiles para garantizar una batalla gloriosa. Olvídate de abrir una lata de refresco cuando envíes a tus tropas a la parte trasera de la montaña o cuando dispares tus misiles a los agujeros misteriosos de detrás de los árboles, porque vas a necesitar toda tu concentración. Las unidades se controlan por equipos y no individualmente. Tus seis tanques ligeros

BANG

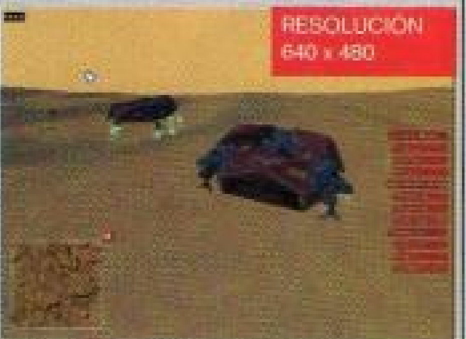
Cuando se creó Massive, estos juraron que harían lo imposible para crear las mejores explosiones del mundo. Lo cierto es que no han defraudado a nadie, ya que han conseguido algo espectacular. Cuando se produce una explosión todo vuela en mil pedazos. Ese increíble motor de gráficos hará que se te salgan los ojos de las órbitas. Simplemente espectacular.



REQUISITOS DEL SISTEMA

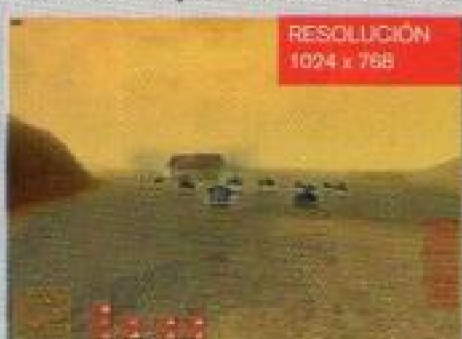
Cómo jugarás a Ground Control en tu PC

■ Sistema de Prueba: PII 300, 64 Mb RAM, tarjeta gráfica 4 Mb

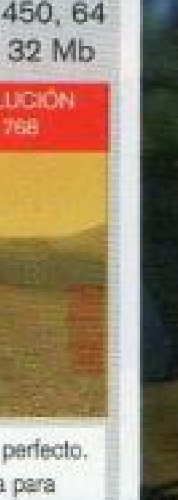


VEREDICTO: Sin una buena aceleración las cosas se ponen bastante feas; los límites comienzan a aparecer y la jugabilidad es escasa.

■ Sistema de Prueba: PII 450, 64 Mb RAM, tarjeta GeForce 32 Mb



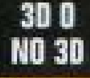
VEREDICTO: Absolutamente perfecto. Massive aconseja las tarjetas nVidia para alcanzar un nivel óptimo en GC.



Mira esto y asómbrate aún más.







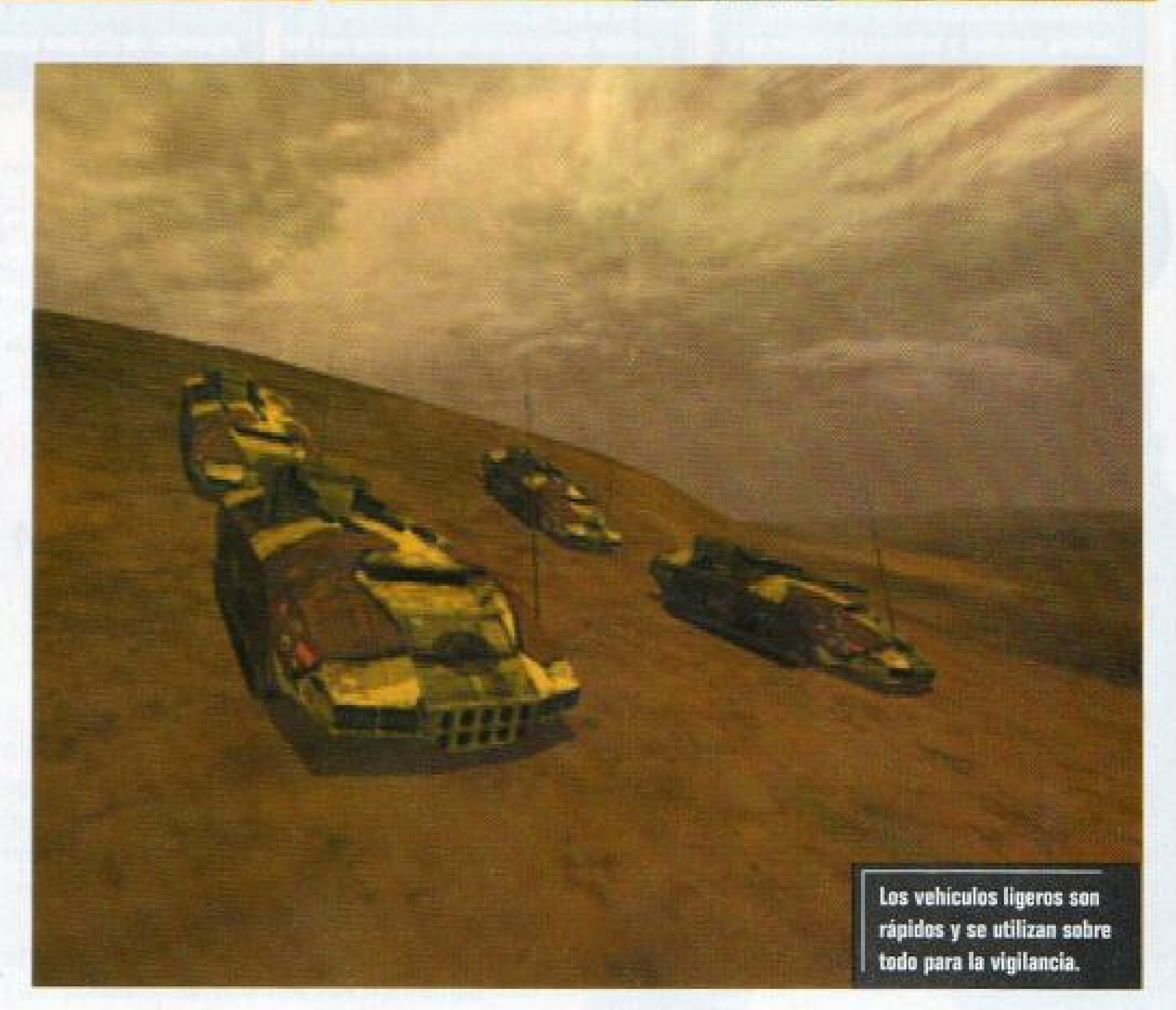
3D O NO 3D

Si eres uno de los pocos que aún no ha invertido su dinero en una tarjeta 3D, este juego te convencerá de que lo hagas. Al surgir una nueva generación, las estupendas aceleradoras TNT2 están bajando de precio y ahora te lo puedes permitir. Lo cierto es que merece la pena cuando nos encontramos con un juego con esta calidad de imagen.



siempre irán juntos a no ser que te vuelen alguno de ellos por los aires y te quedes con cinco o menos, claro. Esto significa que puedes ejercer un control mucho más eficiente y rápido sobre tu armamento, lo cual resulta necesario cuando el enemigo te acorrala por tres lados, con trampas escondidas en caso de que sobrevivas. A cada equipo de unidades se le puede asignar una tecla que permita un rápido control y te ahorra esos frenéticos clics de ratón de antaño.

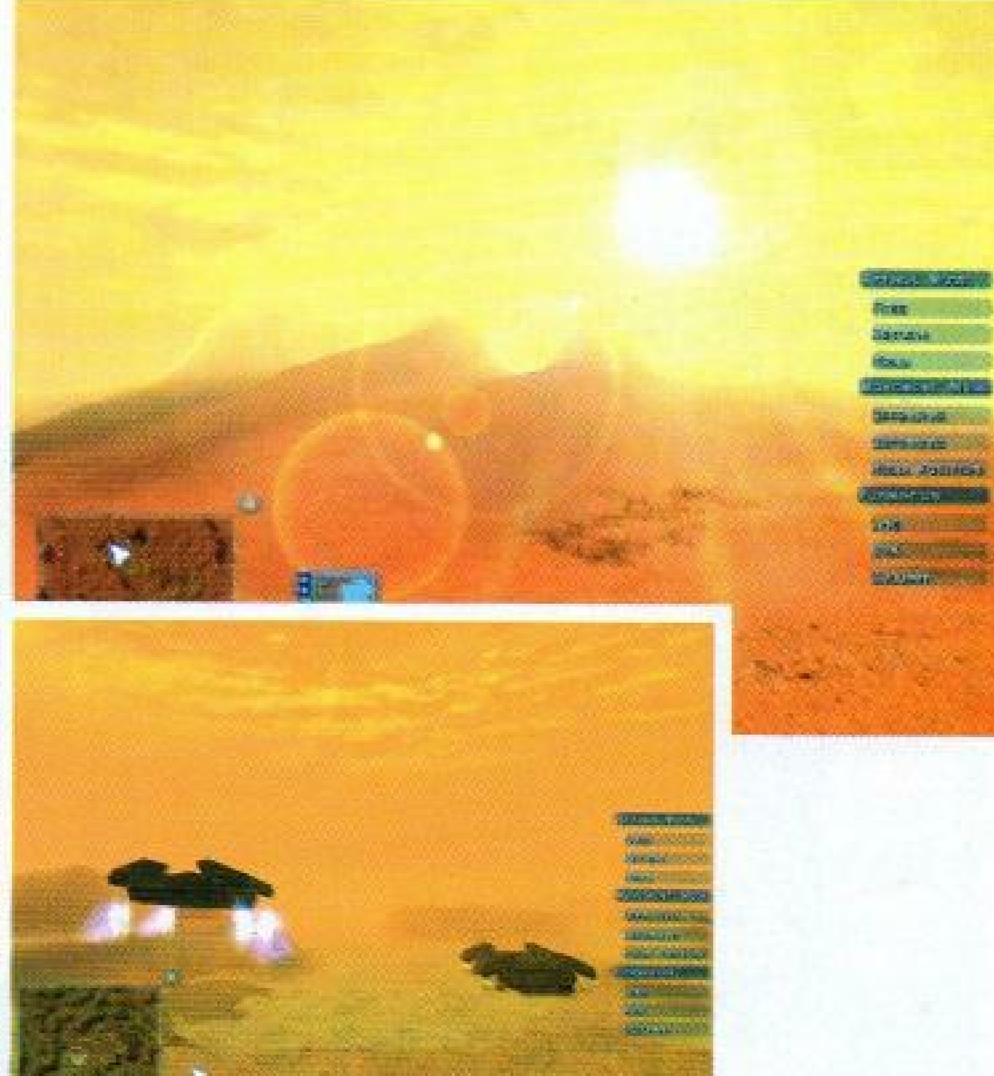
En Ground Control tu ejercito siempre contará una unida llamada APC (Armed People Carrier). Se trata de una unidad poco armada creada para dos propósitos principales: transportar tu infantería y reparar unidades dañadas. Es una unidad vital para la supervivencia, ya que también transporta al General, es decir, a ti mismo. Por lo tanto, cuando planees tus tácticas tienes que tener en cuenta que lo principal es proteger a la unidad APC, y a cambio obtendrás una fuente infinita de reparación de tus unidades. Todo depende de las tácticas que emplees. La IA te lo pone más fácil gracias a su combinación de actividad aleatoria y disparos de reacción. El otro



Los vehículos ligeros son rápidos y se utilizan sobre todo para la vigilancia.



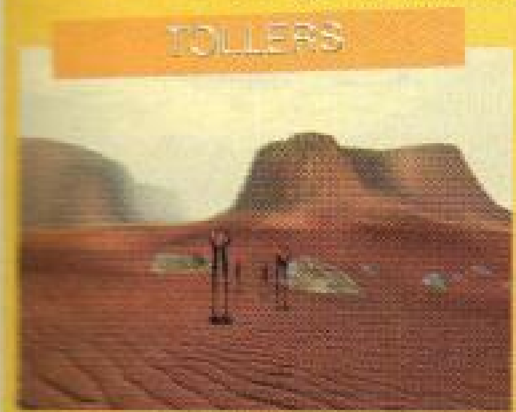
El Bomber Aerodyne es una máquina voladora increíble que puede arrojar una gran cantidad de misiles.



FIESTA SAFARI

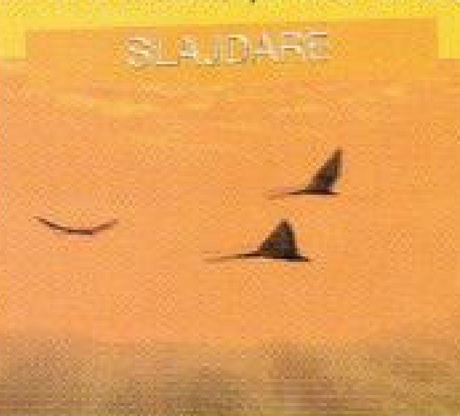
Massive ha incluido algunos animales fruto de la fantasía, que viven en libertad en el mundo en el que estás luchando. Aquí te mostramos algunos de ellos.

TOLLERS



Parecen un trípode orgánico, pero con dos patas. Son muy veloces y parece que no siguen un rumbo fijo.

SLAJDARE



Una criatura con alas muy similar a los pterodáctilos. A cierta distancia parece un bombardero y asusta un poco.

VACA ALIENIGENA



Esta pobre bestia no tiene un nombre adecuado. Es una mezcla de elefante, vaca y perrito que vaga por el terreno de forma lastimera. ¡Ahhhh!

GUSANO

El fantástico gusano vive normalmente bajo la tierra, pero a veces sale al exterior como si de un delfín se tratase, en un estilo que recuerda ligeramente a Tremors.

punto fuerte del juego es sin duda el guión. De forma similar a Force Commander, Ground Control te convierte en un personaje totalmente involucrado en la acción que se desarrolla, donde nada es lo que parece. Aunque estás totalmente comprometido con el bando en el que luchas, también puedes desconfiar. Desde la primera misión surgen dudas y sospechas del comportamiento de los oficiales de tu bando. En Ground Control la situación actual en la que te encuentres te dará las premisas sobre los caminos a seguir y las decisiones a tomar.

Según vas ejecutando ordenes e investigando las bases, se van descubriendo nuevas verdades y al igual que en el cine de calidad, tus dudas se irán haciendo cada vez más factibles. Si crees que estoy siendo poco concreto, en realidad es a propósito. No tengo ninguna intención de revelarte los detalles de este juego, claro está, pero te puedo asegurar que no tiene desperdicio. Podría contar un poco la historia de la tecnología alienígena, pero dejémoslo para otro momento. Además de haber logrado una total compenetración entre el guión y el combate, Ground Control destaca sobre todo por sus magníficos gráficos. Puedo afirmar con toda rotundidad que este es el juego más bonito que se ha hecho jamás, mejor incluso que los fabulosos gráficos de Quake III cuando el ejercito camina a través de la jungla y los pájaros revolotean en armonía por encima de sus cabezas. Tu visión se realiza a través de una cámara que gira 360° y controlable mediante cualquiera de los métodos ya conocidos por los jugadores de arcades en primera persona. Es intuitiva y natural, y te permite merodear por ahí con facilidad, muy importante para salir triunfante de las batallas.

"DESTACA SOBRE TODO POR SUS MAGNÍFICOS GRÁFICOS"

¿Y porqué no gira 90°? Pues porque a pesar de que la gestión de recursos se ha subsanado con creces, hay veces en que se repiten algunas cosas. Las grandes distancias aseguran que los retos en cada nivel sean variados, aunque la idea del juego siga siendo la misma. Ganar la batalla es el objetivo final. Si te gusta la rotación de cosechas de Age of Empires, necesitarás un tiempo para acostumbrarte, pero una vez que estés preparado, la emoción está garantizada con Ground Control.

PERFIL OK PC GAMER

Ground Control es:
- Persuasivo
- Repleto de tácticas de combate y tramas
- La cosa más agradable que ha visto mi monitor

Ground Control no está:
- Basado en gestión de recursos
- Solo en el mercado
- Dispuesto a defraudar a los que buscan acción en estado puro

DESARROLLADOR: *MASSIVE*

DISTRIBUIDOR: *HAVAS*

TELÉFONO: *91 383 26 23*

PRECIO: *6.995 Ptas.*

REQUISITOS DEL SISTEMA:
- **Procesador:** *P 233*
- **Memoria:** *32 Mb*
- **Aceleradora gráfica:** *Tarjeta 4 Mb*
- **Multijugador:** *Internet, red local*

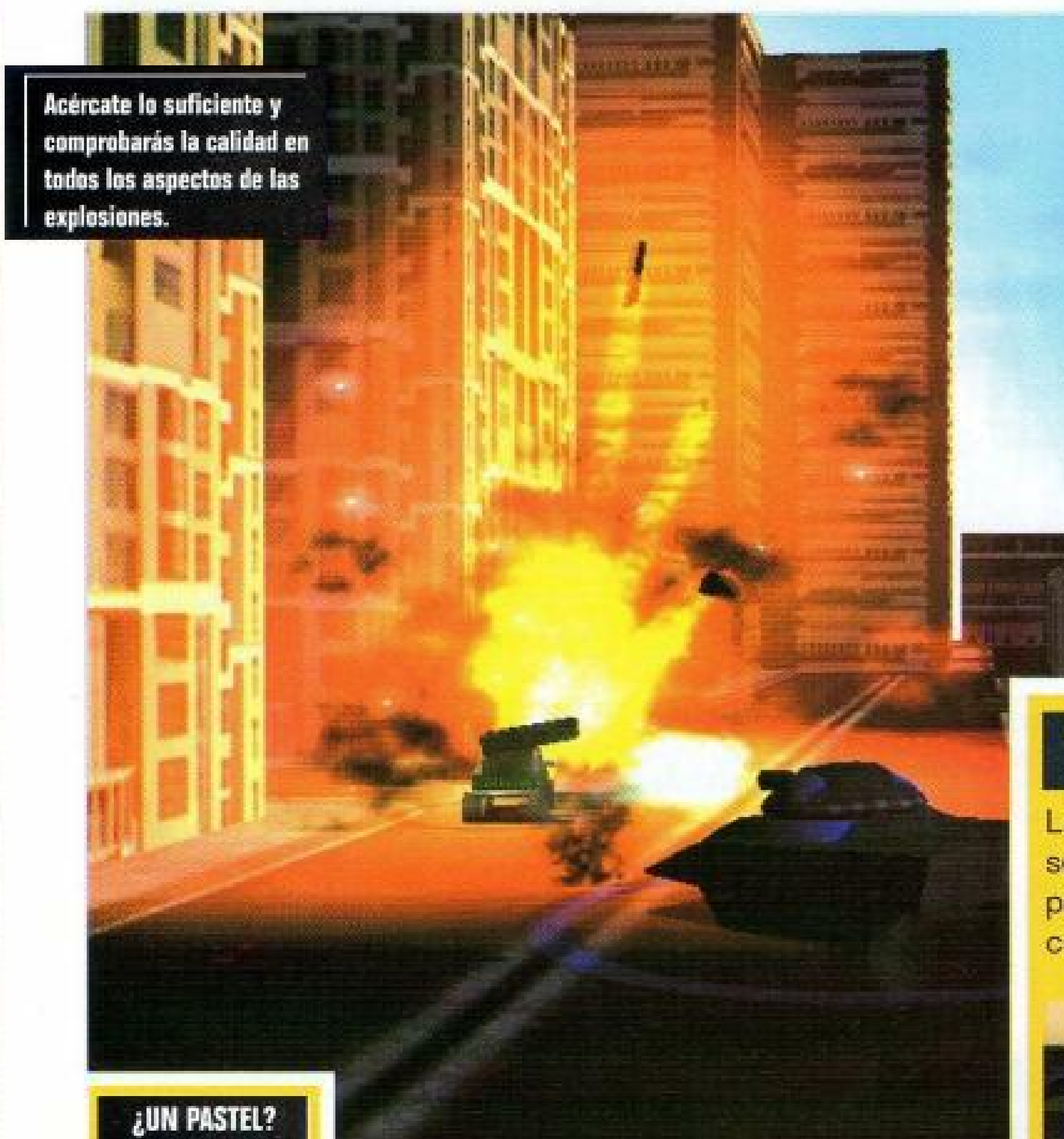
Rápido, truculento y maravillosamente brillante. La estrategia en tiempo real contínúa evolucionando.

93 OK PC GAMER

DOGS OF WAR

¿Te acuerdas de cuando los juegos eran duros de verdad? En Silicon Dreams sí

Acercarse tanto a un Mantai no es una buena idea.



Acércate lo suficiente y comprobarás la calidad en todos los aspectos de las explosiones.

MISIÓN IMPOSIBLE

La mayoría de las misiones se describen brevemente, mientras que los objetivos secundarios te los hacen llegar por radio en plena misión. Por ejemplo, en una de las primeras misiones, un solo soldado tiene que rescatar a unos prisioneros, aunque las cosas se van tornando cada vez más difíciles...



Un lobo solitario en la base enemiga. Tomar el control del inclito valiente y liberar a los prisioneros no parece tan difícil.



Sin embargo, la radio anuncia nuevos objetivos: dirígete hacia el este con tus nuevos amigos, toma la planta de energía, aunque encuentres alguna resistencia...



La planta de energía está bien protegida, pero un divertido asalto permite a mis tropas hacerse con el objetivo.



Boom. Una vez han volado las cargas, se anuncia el final de la misión y ya me siento un héroe. Y en sólo siete intentos.

¿UN PASTEL?

Podría parecer un defecto, pero se trata de recordarte que al fin y al cabo sólo es un juego. ¿De qué estoy hablando? Pues del área de cada misión. Parece un enorme pastel de aspecto esponjoso o uno de esos modelos que enseñaban en clase de geografía. Ah, qué tiempos.

Nunca fui un fan de Red Dwarf o de la poesía de Craig Charles, pero imagina mi sorpresa cuando escuché ese mágico parloteo por los altavoces al arrancar la misión de entrenamiento de Dogs Of War. Ésa es la atmósfera que envuelve el juego.

Sin embargo, al contrario que Red Dwarf, Dogs Of War proporciona un reto de talento superior a cualquiera de sus competidores. Después de jugar a este juego (que se erige en el título de acción por antonomasia) quedarás deslumbrado por su realismo (al menos yo). Dogs Of War te obliga a dejarte los sesos pensando tácticas. Tienes que utilizar las ventajas de tus tropas en contra de las desventajas de los enemigos.

"UN RETO DE TALENTO SUPERIOR"

Muy pocos juegos (a excepción de la serie Command & Conquer) requieren algo parecido.



No existe la posibilidad de acumular fuerzas a lo largo de las misiones y hay pocas oportunidades para comprar fuerzas extra y poca capacidad de construcción, por lo que cada misión es la última posibilidad de sobrevivir, lo que hace ser un juego estresante e intenso. Todo eso le añade más dificultad aún.

No recuerdo otro juego tan duro como éste. Algunas misiones parecen imposibles al principio y la mayoría necesitan de varias tentativas antes de lograrlas. He tenido la sensación de que sólo existe un método para completar cada misión; aunque esta característica no sea muy patente, lo que evita el éxito de los pseudoestrategas. Por otra parte, los objetivos son muy imaginativos y exigen una buena dosis de imaginación y talento para completarlos. Por ejemplo, una misión consiste en destrozar unas grúas para evitar el avance del enemigo, pero no se dice nada de que el resto de las estructuras también se pueden destruir; es algo que tienes que descubrir por tus propios medios.

Desgraciadamente, con unas misiones tan difíciles y tanta táctica, las misiones pueden parecer demasiado artificiales en términos de unidades y estructuras. Si lo que prefieres es abordar al enemigo para después pasarle por encima con los


Las respuestas de [illegible] cuando seleccionas alguna unidad pueden llegar a ser irritantes.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Cómo podrás jugar a Dogs Of War en tu PC

■ Sistema de prueba: P266, 32 Mb RAM, Voodoo2 (8 Mb)



VEREDICTO: Demasiado lento a la hora de tomar el control de las unidades, pero pasable. Necesita más RAM.

■ Sistema de prueba: PII 400, 64 Mb RAM, TNT2 (32 Mb)



VEREDICTO: Evidentemente, mucho mejor, aunque un poco flojo en los controles. 128 Mb de RAM le irían mejor.


Los escenarios son muy variados, desde praderas o montañas hasta localizaciones urbanas.

Agresivo

"NO RECUERDO OTRO JUEGO MÁS DURO QUE ÉSTE"

tanques, prueba con Earth 2150. Dogs Of War es el Final Fantasy VIII de la estrategia, lineal, bastante complejo y todo un reto.

El juego y sus estructuras son bastante novedosas y se han mejorado. En esencia, dos bloques pugnan por los recursos del planeta, la Orden Imperial (con muchos avances tecnológicos y bien financiada) y los Warmonkeys (mercenarios con poca tecnología). En efecto, puede parecer que ambos bandos son calcados a Nod y GDI de Command & Conquer, pero los Mantai constituyen la sempiterna amenaza alienígena que no hay que perder de vista. Se trata de enormes criaturas con aspecto de insectos con distintos tamaños y habilidades que por supuesto se muestran hostiles con cualquiera que deteriore su planeta. Una vez que hayas completado el juego con ambos bandos, podrás a acceder a algunas misiones al mando de los Mantai. Un modo de guerrillas hubiera sido una gran idea, pero las opciones multijugador son excelentes y ofrecen una refrescante perspectiva de las ya de por sí complejas misiones.

Cuando tomas el control de una unidad, puedes hacer un zoom casi de primera persona.

Visualmente, Dogs Of War resulta impactante. El brillante sistema de cámaras puede emplearse de formas diversas; con una cámara libre como en C&C, enfocando directamente la unidad sobre la que se tiene el control o con una ventana general graduable. Las explosiones son geniales, todo fuego y metralla, y se te puede caer la misma baba o más que con Earth 2150 con los efectos visuales. El control del zoom es muy fino y proporciona una gran variedad de primeros planos y de vistas al estilo de C&C.

Si bien hay muchas áreas que no impresionan a los estrategas más exigentes, hay que destacar el empeño puesto en ello. Por ejemplo, la Inteligencia Artificial del enemigo es un poco rarita: ¿por qué no responden las tropas cuando están siendo bombardeadas por la artillería o por la aviación? O por lo menos, ¿por qué no se ponen en contacto con otras unidades mejor equipadas? Esta falta de cerebro es el principal fallo de DOW. También resulta evidente la pobreza del diseño en algunas zonas; verás que algunas unidades no pueden situarse en las esquinas de los edificios o en las lomas. Podrás guiar a tus tropas por algunos sitios con truco, pero lleva demasiado tiempo.

Finalmente, DOW parece diseñado para los estrategas más vehementes (o masoquistas), así que si eres un táctico "light" busca otra cosa. Pero si te gusta sentir ese gusanillo de haber completado la misión al vigésimo intento, después de semanas de ímprobos esfuerzos, es tu juego. Dogs Of War representa un nuevo hito en la estrategia.

PERFIL OK PC GAMER

Dogs Of War es:
- Un excelente reto
- Potencialmente frustrante
- Bien construido

Dogs Of War no es:
- Un perrito faldero
- Para fanáticos estrategas
- Tan sutil como debería ser

DESARROLLADOR: *SILICON DREAMS*
DISTRIBUIDOR: *PROEIN*
TELÉFONO: *91 384 68 80*
PRECIO: *Consultar*

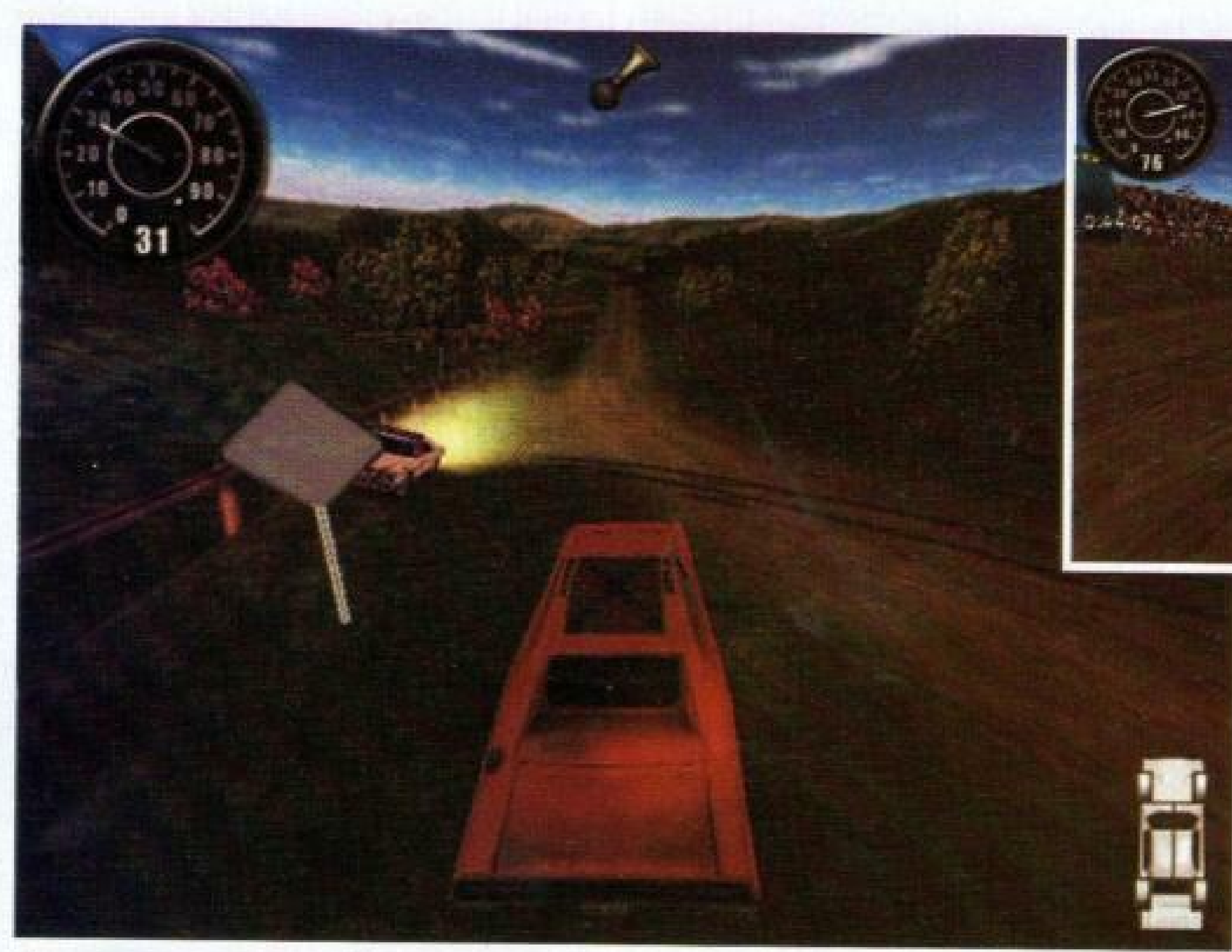
REQUISITOS DEL SISTEMA:
- **Procesador:** *P 266*
- **Memoria:** *32 Mb*
- **Aceleradora gráfica:** *Direct3D*
- **Multijugador:** *Internet, red local, serie modem*

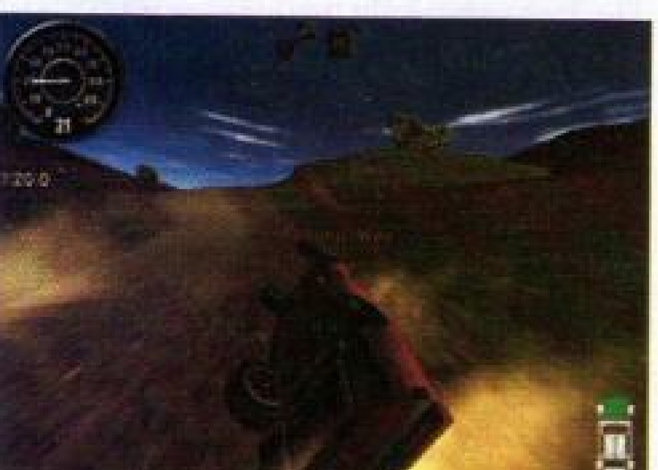
Una rareza: un juego de estrategia que te obliga a quebrarte la cabeza con las tácticas



DUKES OF HAZZARD

Sí. De nuevo han utilizado el truco de película / serie televisiva para atraer la atención. Una pena que el juego sea tan cutre y ajado como la serie en la que se ha inspirado







PERFIL OK PC GAMER

Dukes of Hazzard es:
- Una ajada serie norteamericana
- Un juego cutre y casposo
- Sorprendentemente tedioso y repetitivo

Dukes of Hazzard no es:
- La segunda parte del también infame Hazzard
- Un buen simulador o arcade de coches
- Recomendable para espíritus sensibles

Paleto

Es muy posible que alguno de los que estéis leyendo este artículo hayáis tenido la oportunidad (o más bien el disgusto) de ver la serie original en la que está basado este juego. Para los que no la hayan visto, el asunto trata básicamente de unos hermanos que, montados en un coche, se dedican a amargar la vida a un seboso sheriff en una zona rural del sur de los Estados Unidos. El juego ha intentado emular el ambiente de la serie y casi lo consigue. Claro que esto no tiene por que ser un cumplido.



El juego se basa en conseguir pasar pequeñas misiones consistentes generalmente en dar esquinazo al sheriff antes nombrado, correr lo más posible y conseguir ganar carreras para "llegar a casa". En todas las pistas encontraremos gran cantidad de rampas más o menos a cuento para pegar buenos saltos (como ocurría en la serie) y algunas ayudas para facilitar nuestro camino (como inyecciones de velocidad, aceite para fastidiar a quienes nos puedan seguir o kits de reparación para corregir esos daños del vehículo que aumentarán según nos pegamos con el mobiliario rural).

TÉCNICAMENTE DECRÉPITO

De nuevo parece que los desarrolladores del juego han sido coherentes con la serie, y han desarrollado un juego que técnicamente está decrépito en estos días. Después de haber disfrutado de maravillas como Need For Speed: Porsche, echarse unas cuantas partiditas a Dukes of Hazzard puede llegar a inducir un profundo tedio que probablemente desemboque en un estado de aburrimiento galopante del que será difícil salir sin ayuda de un médico y unos cuantos botes de antidepresivos. El aspecto gráfico, como podéis comprobar, es bastante mediocre. Sin embargo, hay otros factores que hacen juego en ese aspecto: el manejo del coche no da una buena sensación de movimiento y el diseño de las pistas deja mucho que desear. Unámosle a esto unos contrincantes que más que rozar, frotan la subnormalidad, conduciendo a base de eses y bandazos sin sentido y nos encontramos un juego en el que el auténtico reto consiste en no desencajarse las mandíbulas a base de bostezos o romperse la crisma contra la mesa del ordenador al quedarnos dormidos por la emoción que rebosa.

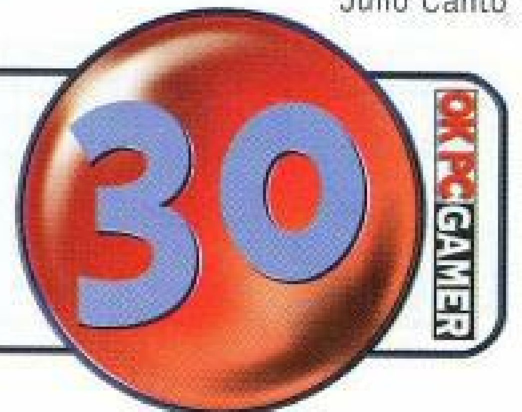
En fin: si sois fan de la serie Dukes of Hazzard, es posible que encontréis un algo melancólico al jugar con esta pobre arcade de coches. La verdad es que incluso en ese caso dudamos bastante que os llegue a gustar el juego, por lo que para los que ni siquiera conozcan la serie, lo mejor es que los CDs del juego mantengan una distancia prudencial con vuestro ordenador, no sea que se instale solo y tengáis un disgusto.

Julio Canto

DESARROLLADOR: *SOUTH PEAK*
DISTRIBUIDOR: *UBI SOFT*
TELÉFONO: *93 544 15 00*
PRECIO: *4.995 Ptas.*

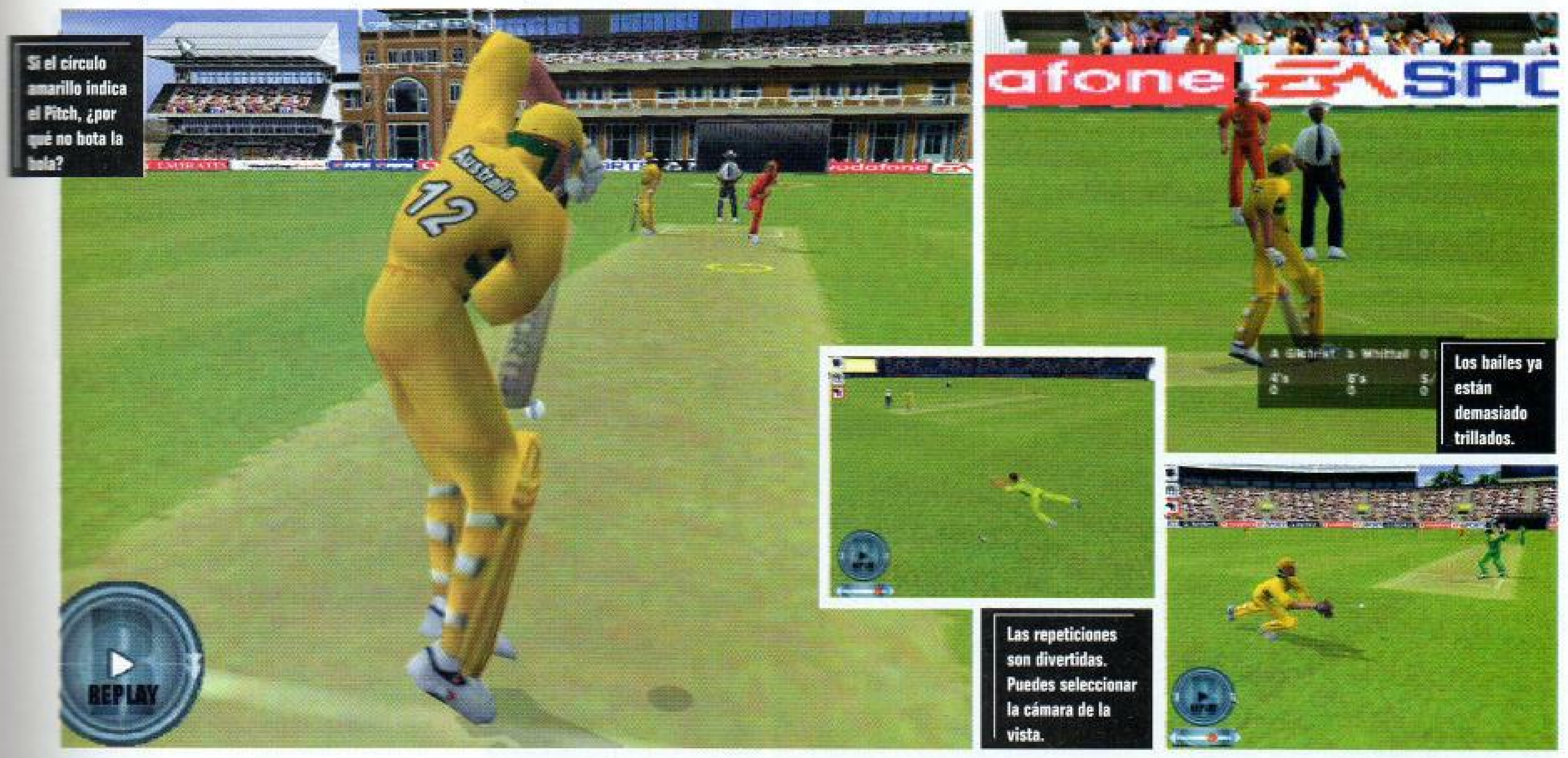
REQUISITOS DEL SISTEMA:
- **Procesador:** *P 166*
- **Memoria:** *32 Mb*
- **Aceleradora gráfica:** *Sí*
- **Multijugador:** *Sí*

Cutre, repetitivo e inductor de bostezos sin fin



CRICKET 2000

EA Sports se ha pasado... pero por defecto



Si el círculo amarillo indica el Pitch, ¿por qué no bota la bola?

Los bailes ya están demasiado trillados.

Las repeticiones son divertidas. Puedes seleccionar la cámara de la vista.

Después de haber tenido el privilegio de probar Baldur's Gate II, he podido comprobar que la gente de Bioware se lo ha currado de lo lindo intentando ofrecer a los fans todo lo que quieren, perfeccionando el juego al máximo.

Sin embargo, me ha tocado en prendas Cricket 2000. EA Sports ha aplicado la ley del mínimo esfuerzo; añadiendo lo mínimo a Cricket World Cup 2000, están intentando obtener el mayor beneficio que les sea posible. Así lo confirma Nick Love de Studios Oz: "Podemos modificar un juego anterior y obtener un título nuevo". Así se habla.

El motor y los gráficos son los mismos que en CWC. Los controles apenas han sufrido cambios (un indicador de la dirección del bateo). Las plantillas de los equipos se han actualizado, pero los jugadores siguen pareciendo los mismos de antes. Podrás enviar la bola a más distancia que ningún jugador en la realidad, lo que está muy bien para los arcades, pero no para el cricket.

Cricket 2000 también está limitado a partidos internacionales de un día, aunque existen una gran gama de opciones disponibles (un partido completo puede durar más de una hora). Los estadios y los comentarios (por cierto, los comentaristas son los mismos) están bien, pero (este es el punto álgido de mi crítica), algunas observaciones suenan sospechosamente familiares. El reciclaje no sólo consiste en papel o latas, también implica a los comentaristas de los juegos.

"COMO ERA DE ESPERAR, NO SE HA CAMBIADO NADA"

Triste

Si el original fue casi perfecto, esta continuación es casi aceptable. CWC fue original porque era original, junto con el Cricket de Brian Lara, fue el primer juego de cricket en 3D. Sin embargo tenía múltiples problemas, sobre todo en los controles y en los efectos sonoros. Como era de esperar, no se ha cambiado nada. El movimiento de la bola sigue siendo demasiado rápido, incluso para los mejores competidores. Además no bota. Resulta casi imposible conseguir un tanto desde cualquier sitio y los jugadores no corren con lógica. Por no decir que resulta casi imposible batear mínimamente bien una bola, por lo que los bateadores se eliminan con demasiada facilidad. En fin, Cricket 2000 es un título que podía ser toda una pasada y que supondría el reconocimiento de un deporte desconocido en nuestro país. Si la política de Electronic Arts para el presente año 2000 es hacer "refritos" de sus juegos anteriores, mucho nos tememos que el 2001 será todavía mucho más pésimo que éste.

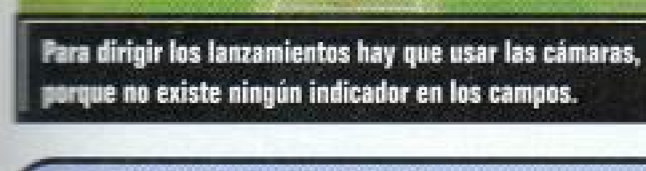
ME FALTA PRÁCTICA

No es posible jugar partidos de prueba en Cricket 2000. No es algo normal que las personas normales no puedan aprender a jugar con partiditos sin historia, antes de pasar a jugar competiciones más serias. Las opciones que se ofrecen son partidos internacionales amistosos, la Copa del Mundo y la Super Six.

PERFIL OK PC GAMER

Cricket 2000 es:
- CWC 1999
- Un fijo en el mercado
- Típico de EA

Cricket 2000 no es:
- Para comprar
- Un juego original
- Un alarde de innovación



Para dirigir los lanzamientos hay que usar las cámaras, porque no existe ningún indicador en los campos.



DESARROLLADOR: *EA SPORTS*
DISTRIBUIDOR: *EA*
TELÉFONO: *91 304 70 91*
PRECIO: *Consultar*

REQUISITOS DEL SISTEMA:
- **Procesador:** *P 200*
- **Memoria:** *32 Mb*
- **Aceleradora gráfica:** *Direct3D*
- **Multijugador:** *Sí*

Han hecho una fotocopia del juego del año pasado. Esto tiene que acabar



MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Que la vida de los astronautas de los videojuegos es dura lo teníamos ya claro. Es el momento de subir a otro nivel de sufrimiento



Pandora, todos los demonios del antiguo Marte

DESARROLLO PARALELO

Uno de los puntos negativos que se pueden encontrar en el juego es que si bien los fondos están muy bien realizados (por aquello de que están prerenderizados), estamos limitados a una resolución de 640x480. Ni más ni menos. Esto probablemente se deba a que se ha realizado otra versión para consolas y hayan optado por un "corazón compartido" en ese aspecto. Esto por supuesto, juega en detrimento de los que poseemos ordenadores, ya que se está desaprovechando enormemente las posibilidades de resolución con las que contamos, y un ejemplo de esto es el aspecto que tienen los personajes y enemigos, que si bien no están mal, no son lo que cabría esperar a estas alturas.

Estamos en el año 2019, y como de costumbre, la NASA sigue teniendo problemas para financiar sus misiones. Aunque desde hace muchos años tenían muchas ganas de mandar una misión tripulada a Marte, esa estrechez de medios les hace quedarse con las ganas. Sin embargo, y siguiendo de nuevo una visión de lo más Cyberpunk, el poder económico y político a nivel mundial empieza a estar en manos de las corporaciones, y en especial en una realmente enorme que por una casualidad de la vida, está interesada en la exploración de Marte.

Fue un momento de lo más adecuado para poner los billetes sobre la mesa y mandar al planeta rojo una misión con la intención de establecer una base permanente, algo que consiguieron. Esa base, con el nombre Vita 1, tenía en principio la filosofía general de investigar científicamente del entorno, pero un descubrimiento fortuito hizo que tuviesen a su disposición la posibilidad de estudiar nada menos que un yacimiento arqueológico de origen (evidentemente) no humano. Las cosas, por supuesto, no podían ir tan bien, así que poco después, y tras una misteriosa transmisión llena de estática y frases incoherentes, se pierde el contacto con Vita 1.



EL PUNTO FUERTE DEL JUEGO ESTÁ EN SU AMBIENTACIÓN TÉTRICA

La importancia del evento exigía el envío de una misión de investigación y rescate, por lo que se eligen a tres especialistas y se les hace viajar unos cuantos millones de kilómetros para ver que demonios ha pasado. Para poner las cosas algo más peliagudas, estos astronautas debían llevar puesta la "L" en la parte de atrás de la nave porque se pegan un buen leñazo al aterrizar, y ahora no cuentan con la opción de echarse atrás. Su única opción es entrar en la base y por separado... ¿Y eso, por qué? Una de las frases entendibles que llegaron a la Tierra en el último mensaje de Vita 1 forman la primera directiva de la misión enviada para averiguar lo que ha pasado: Permaneced solos para seguir vivos.

TRABAJO CONJUNTO

La misión de "rescate" que controlaremos nosotros está formada por tres individuos, cada uno con unas habilidades características que les hacen únicos: Kenzo Uji es el especialista en informática de la misión, además de un manitas con todo tipo de dispositivos electrónicos. Diane Matlock es una experta en microbiología, enviada para comprobar si ha habido algún problema de esa naturaleza en la base. Un poco de músculo siempre viene bien, y Martin Karnee es el especialista en patear traseros, enviado por lo que pueda pasar.

El juego es básicamente una aventura con algunos toques de acción, en la que el trabajo en equipo y por separado de los tres personajes es la única manera de ir avanzando y averiguando el oscuro secreto tras los 10 meses de silencio de Vita I. Ya en un principio, cada uno de estos personajes entrarán por escotillas separadas, y estaremos más bien tirando a indefensos, excepto Diane, que tendrá a mano una pequeña pistola. ¿Y para qué una pistola, os preguntaréis? Pues creedme que la necesitaréis... habrá blancos más que de sobra para descargar los escasos cartuchos con los que contaréis. Sin embargo, no contéis con ella como un



EL SONIDO DE UN ESCALOFRÍO

Sin duda uno de los aspectos más notables del juego es la coordinación de la excelente partitura elegida para el desarrollo de la aventura y los eventos con los que nos tendremos que enfrentar. La música consigue crear un ambiente de desasosiego que ayudará a que más de una vez tengamos los nervios a flor de piel al entrar en ciertas estancias. Ésta es usada con inteligencia también para pegarnos algunos sustos, aunque no con tanta efectividad como en Resident Evil y sus famosas manos surgiendo de las paredes.





elemento destructor de enemigos (como en Resident Evil) ya que no tienen un efecto definitivo sobre ellos. Las piernas de los personajes y la rapidez con las que las muevan serán lo único que determinará realmente su esperanza de vida.

Martian Gothic es un juego en el que la inmersión en la tétrica ambientación es imprescindible, e ir descubriendo los horrores tras el incidente en Vita será una tarea en la que podremos comprobar que "lo sobrenatural" forma parte del nuevo ambiente de mal rollo en la base. La verdad es que al principio, y según vamos recopilando información, se saborea cierto estilo Lovecraftiano en la historia.

INSPIRACIÓN CLÁSICA

Lo cierto es que tanto el aspecto general del juego como la forma de su desarrollo recuerdan en gran manera a juegos como Resident Evil u otros clásicos como Alone in the Dark. Gráficamente, el juego es coherente con el título, y los fondos prerenderizados muestran un diseño que mezcla de forma curiosa una tecnología del 2020 con un aspecto victoriano en plan pasillos del Titanic. Esto desde luego le da fuerza a la ambientación: sólo tenéis que echar un vistazo a las capturas para comprobar el aspecto oscuro y amenazador de los pasillos y sus habitantes. Los personajes y otras "criaturas" que nos encontraremos están hechos en 3D, pero lo cierto es que no se ha conseguido un detalle especialmente bueno en ese aspecto (quizá por las razones que alego más tarde en el cuadro "Desarrollo paralelo"). En cualquier caso, el buen aspecto de Martian Gothic se basa sobre todo en trabajo de

Siniestro

diseño de fondos, aunque también podremos disfrutar de vez en cuando con escenas que darán más sustancia a la historia. Se ha optado por poner también ciertos toques de humor en el juego (quizá para relajarnos y dar luego más fuerza a las situaciones tensas).

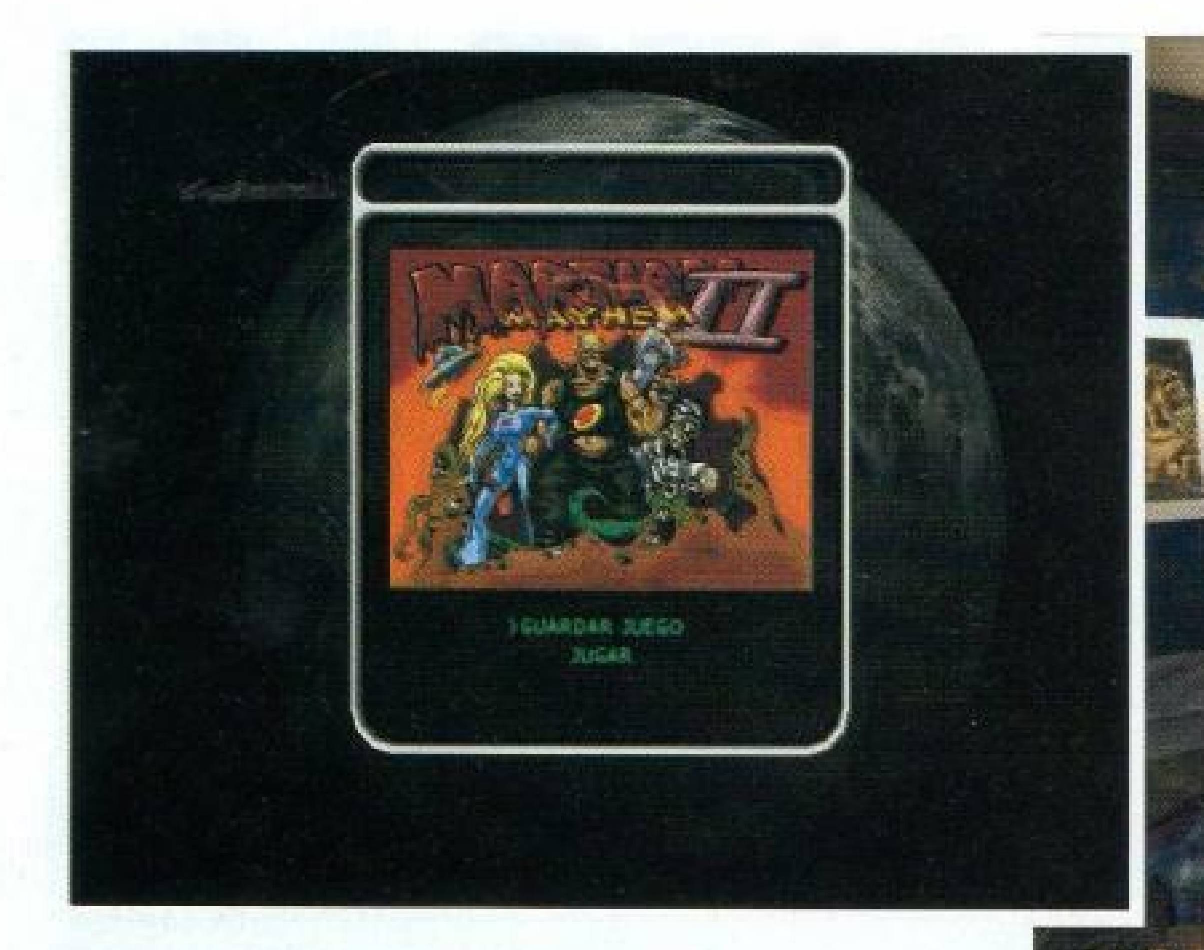
Al igual que el antes mencionado Resident Evil, nos tendremos que ver las caras con unos cuantos muertos vivientes, pero, a diferencia de éste, la mayoría de las veces nos veremos obligados a correr como campeones para que no nos hagan cariñitos como arrancarnos la tráquea de un bocado.



¿Me hablas a mí? ¿Sí? ¿Me estás hablando a mí?







Mira esto y asómbrate aún más.

De nuevo, esa sensación de indefensión ante algo enorme y maligno (como cuando se hace la declaración de la renta) juega a favor de que mantengamos la tensión al ir avanzando en la aventura. Como podréis adivinar, si tenemos tres personajes, han de estar separados, y cada uno tiene ciertas "habilidades" y cuenta con cierto equipo, el asunto consiste en ir realizando tareas por separado para luego compartir los resultados con el resto. Para esto nos serán de especial utilidad los tubos de vacío que están repartidos por toda la base, que podremos utilizar para, por ejemplo, intercambiar las tarjetas de acceso a compuertas y habitaciones y ordenadores que permitirán a nuestros personajes avanzar como debe ser.

Lo cierto es que la complicación en ese aspecto no va a resultar un reto para jugadores con cierta experiencia en el campo de las aventuras, pero habrá otros retos relacionados con la falta de oxígeno y el enfrentamiento con grupos de muertos vivientes que exigirán una buena dosis de dedicación. El sistema utilizado para salvar se asimila de nuevo mucho (de nuevo) al utilizado en Resident Evil, solo que esta vez, en vez de utilizar carretes para las máquinas de escribir, utilizaremos un espacio limitado en los terminales de ordenador que nos encontraremos para guardar nuestros progresos.

NO APORTA NADA NUEVO, PERO SU AMBIENTACIÓN Y DESARROLLO LO HACEN INTERESANTE

En resumen, Martian Gothic no aporta nada nuevo a las aventuras en general. Muchos de sus aspectos parecen estar inspirados en otros juegos que demostraron su valía en su momento, pero creemos que los amantes del género de aventuras (véase, investigación, utilización de todo tipo de objetos para avanzar, etc.) no se verán defraudados por este juego.

Julio Canto

PERFIL OK PC GAMER

Martian Gothic es:
- Es-pez-luz-nan-te
- Una aventura clásica
- Predecible en algunas ocasiones

Martian Gothic no es:
- Revolucionario
- Inmejorable
- Tan marchoso como Resident Evil







DESARROLLADOR: *TAKE 2*
DISTRIBUIDOR: *PROEIN*
TELÉFONO: *91 384 68 80*
PRECIO: *7.995 Ptas.*

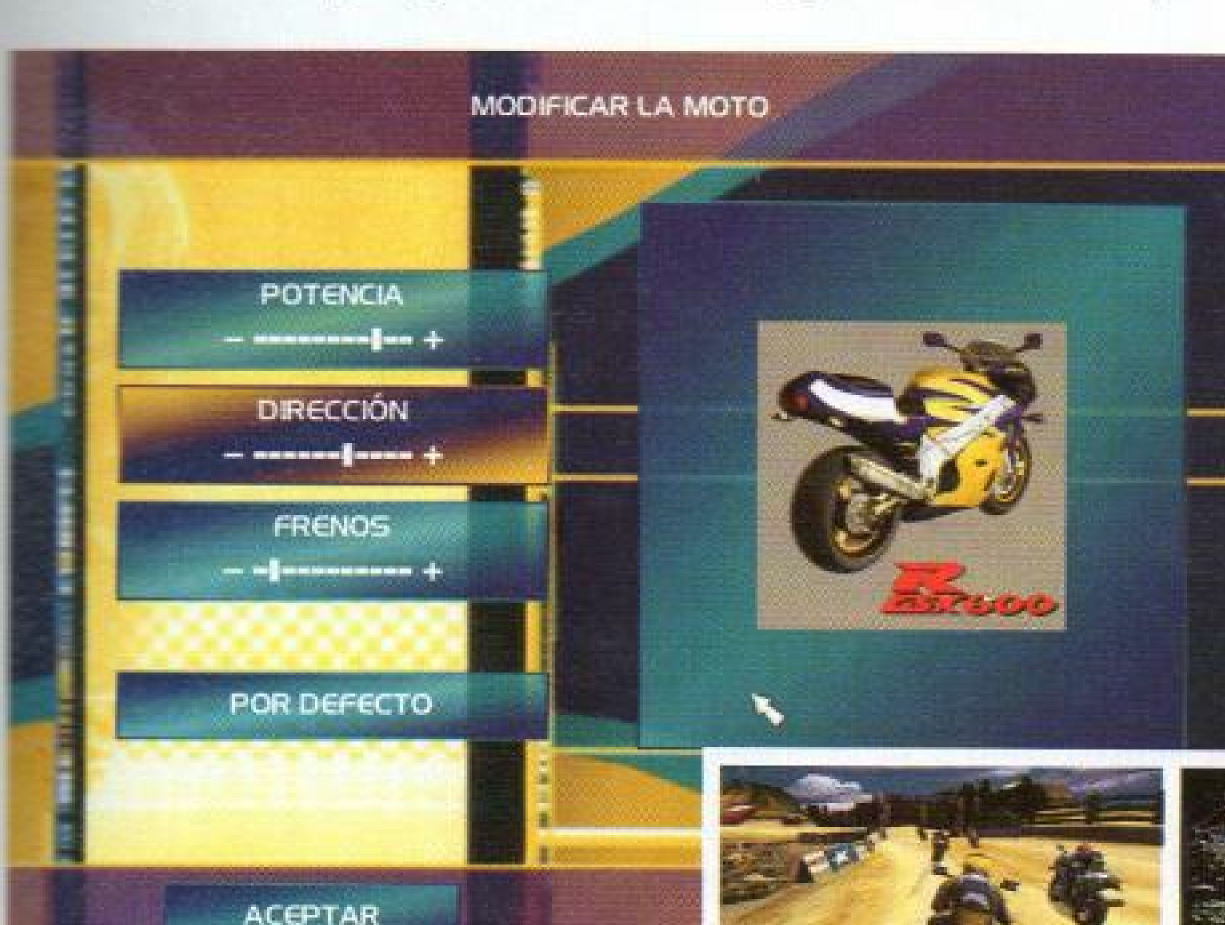
REQUISITOS DEL SISTEMA:
- **Procesador:** *P 200*
- **Memoria:** *32 Mb*
- **Aceleradora gráfica:** *No*
- **Multijugador:** *Sí*

Atmosférico, tétrico y clásico en muchos aspectos



SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

Vale que el juego esté bien, pero eso de ponerle lo del Extreme ya canta un poco...





Oh, Dios mío! ¡Un juego de motos! ¡Lo nunca visto! Pues sí. La verdad es que tras los lanzamientos de joyas motorizadas (informáticamente hablando) como GP500, había un pequeño hueco en el mundillo de los juegos de motos que creó el magnífico Moto Racer y que la segunda parte de ese no fue capaz de seguir llenando. Suzuki Alstares no llega para competir en realismo con otros juegos, está aquí para poner en nuestras manos un feroz arcade de conducción de motos, con una calidad técnica muy aceptable y un desarrollo muy competitivo.

BORROM BORROM

Desde luego, el juego no se caracteriza por su originalidad: comenzaremos ganando (a ser posible) unos circuitos iniciales para poder acceder a otros más complejos, motos nuevas y a competidores más duros. La configuración de las máquinas básicamente consiste en ajustar tres parámetros: potencia, dirección y frenada. Si se quiere tener una buena oportunidad de ganar las carreras, más vale poner bien alta la primera y bajar en lo posible la frenada (hay que acelerar siempre, campeones), con lo que unos factores se compensarán con otros.



Desde luego, el aspecto técnico externo del juego (gráficos y sonido) está muy conseguido: tanto el modelado de los pilotos y motos como (sobre todo) las pistas, son llamativos y realistas. Este segundo punto es el más conseguido del juego: correremos en pistas de lo más variopinto (un total de 12), desde carreteras de montaña hasta en playas paradisíacas, pasando por supuesto, por intrincadas pistas urbanas, todas ellas con todo tipo de puntos críticos que tendremos que memorizarnos para no terminar con los tientes de nuestro piloto llenos de asfalto.

Se dispone desde luego de modos de juego multijugador, tanto en red como en el mismo equipo (aunque esto ya se sabe que conlleva la partición de la pantalla). En el caso más concurrido, podremos demostrar nuestra habilidad en el pilotaje contra un máximo de 6 oponentes.

¿Extremo?

EXTRAÑO MANEJO

Quizá el único aspecto realmente negativo del juego es la extraña forma con la que las motos reaccionan en las curvas y al darse con otros contrarios. La verdad es que es muy poco natural, pero esto es un arma de doble filo, y si se les pilla el tranquillo, esas extrañas reacciones podrán ser una ventaja para nosotros. Todo esto se acentúa si tenemos el vicio de utilizar el turbo (para aumentar la aceleración de la moto si vemos que se nos comen la merienda) en momentos poco oportunos. En resumidas cuentas, puede que no sea el simulador de motos definitivo, pero es un arcade sumamente divertido, con gráficos y sonido muy conseguidos y un nivel de adicción bastante elevado.

Julio Canto

PERFIL OK PC GAMER

Suzuki es:
- Rápido y competitivo
- Adictivo y retador
- Gráficamente atractivo

Suzuki no es:
- Un concepto nuevo
- Natural en su manejo
- Una película de John Woo

DESARROLLADOR: *UBISOFT*
DISTRIBUIDOR: *UBISOFT*
TELÉFONO: *93 544 15 00*
PRECIO: *4.995 Ptas.*

REQUISITOS DEL SISTEMA:
- **Procesador:** *P 233 MMX*
- **Memoria:** *32 Mb*
- **Aceleradora gráfica:** *Sí*
- **Multijugador:** *Sí*

No está mal, pero es mejorable en algunos aspectos



CROC 2

Pitfall y Frogger nos revelan al cocodrilo como el malo de los juegos. Croc 2 ofrece una versión estalinista de Disney



Croc, una caja y dos barriles flotantes.

Uno de los bonus de Croc, toda una parodia de El Coche Fantástico

NO DEJES DE VISITAR A PETER

Visita a Swap-Meet Pete y cambia los cristales por potenciadores. Sería una buena idea si no fuera porque el bueno de Pete resulta un poco pastelón. La pena es que si no los compras no puedes acceder a los bonus del juego. ¿No resulta un tanto mercantilista? No es su estilo.

PERFIL OK PC GAMER

Croc 2 es:
- Decepcionante
- Un juego de PlayStation, ahora en PC
- Intensamente frustrante

Croc 2 no es:
- Intelectualmente prodigioso
- Gráficos portentosos
- Revolucionario

Para olvidar

Algunas veces las segundas partes son peores que las primeras, y para muestra un botón: la segunda parte de Speed sin la presencia de Keanu Reeves. Para olvidar. Otras veces esta máxima no se cumple; El Imperio Contraataca, por ejemplo. Otras veces las cosas siguen igual; es el caso de Croc 2.

La inevitable continuación del éxito de ventas de PlayStation, Croc 2, es un raro espécimen para PC: un juego de plataformas. Ofrece más de 40 niveles de saltos imposibles, un rudo malvado, Dantinis, y distintos bonus en mitad del juego, héroes de dibujos animados sin una pizca de sangre o suciedad, y mucha frustración, rabia y fastidio.

Hay dos maneras esenciales para morir en Croc 2. La primera es la caída pacífica e inesperada de la plataforma. La otra es la estruendosa caída en la que se exclama "¿Qué he hecho yo para merecer esto? ¡Otra vez a empezar de cero!" A ambas formas les sigue el mensaje: "Continue?" Puedes seleccionar Sí, puedes seleccionar No, o también es posible que te den ganas de formatear el disco duro para eliminar todo rastro de vida reptiliana en él.



Swap-Meet Pete ofrece potenciadores a cambio de cristales.

¿Por qué? Pues porque sin guión previo, jugar a Croc 2 es una pesadilla de corregir errores y volver a corregirlos como en el cuento de nunca acabar. La mitad de las veces te matarás por equivocarte en los controles y la otra mitad lo harán las cámaras, guiadas por la pobre inteligencia artificial del juego. Imagina un juego en el que se maneja el aro alrededor del cable, de tal modo que si tocas el cable, te llevas un calambrazo. Intenta hacerlo sobre una mesa combada o con guantes de boxeo durante un terremoto. Pues Croc 2 es algo por el estilo.

"UNA PESADILLA DE CORREGIR ERRORES Y VOLVER A CORREGIRLOS COMO EN EL CUENTO DE NUNCA ACABAR"

A pesar de todo, Croc 2 no es un completo desastre. Una vez hayas ganado la batalla a los controles, podrás empezar a pasártelo bien. Si hay algo que nos enseñan los juegos de consolas reconvertidos es la falta de software en los PC. Mientras que por una parte los juegos no son una maravilla gráfica, por otra nunca fallan. El nivel de diseño es variado y los bonus resultan anodinos y poco divertidos.

Es menos lineal que Pandemoniun 2, pero es lo más parecido una vez que traslades el dominio de la consola al PC. En realidad en eso consiste lo mejor y lo peor del juego. Los únicos que disfrutarán de Croc 2 son aquellos que sean apasionados del género, de ese estilo y de sus saltos, es decir, aquellos que tengan una consola.

DESARROLLADOR: *ARGONAUT SOFTWARE*
DISTRIBUIDOR: *ELECTRONIC ARTS*
TELÉFONO: *91 304 70 91*
PRECIO: *Consultar*

REQUISITOS DEL SISTEMA:
- **Procesador:** *PII 266*
- **Memoria:** *32 Mb*
- **Aceleradora gráfica:** *Direct3D 4 Mb*
- **Multijugador:** *INo*

Diversión vana, pero sin un gamepad decente resulta vacío e irritante.



Curso Inglés 2000

Curso Interactivo Multimedia

AHORA LOS DOS PRIMEROS NIVELES

POR SÓLO 7.995 PESETAS

10 CD's

5 CD's Nivel Básico + 5 CD's Nivel Medio

"Tu eliges el día, la hora, el momento con un profesor siempre disponible y sólo para ti"

MÁS DE 300 VÍDEOS
Escuchando, pronunciando, viendo, pensando eligiendo el punto de inicio y el nivel del que quieres partir

MÁS DE 20 HORAS DE DIÁLOGO
Que te permitirá comprobar con unas sencillas pruebas la evolución de tu aprendizaje

MÁS DE 70.000 PALABRAS
Un diccionario totalmente interactivo y multimedia

ROLE PLAY
Participa en diálogos reales, comunícate en inglés

TEACHER
Comprueba tu pronunciación

F&G EDITORES

EL CURSO CALIFICADO 5 ESTRELLAS POR LAS MEJORES REVISTAS ESPECIALIZADAS

REQUISITOS MÍNIMOS
486 ó superior - 8 Mb RAM
CD Rom 2X
VGA 256 colores 800X600
Sound Blaster o compatible - Ratón
Windows 95 o superior
Imprescindible micrófono

DE VENTA EN



y Tiendas El Corte Inglés

Próxima Aparición **Niveles Alto y Avanzado**

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Desea recibir el curso interactivo multimedia **INGLÉS 2000**. Al precio de **7.995 PESETAS**, más 800 ptas. de gastos de envío. **Entrega a domicilio en 48 horas.**

FORMA DE PAGO

☐ Cheque a nombre de **LARPRESS** adjunto a este cupón
☐ Contra reembolso al recibir el envío
☐ **MasterCard** ☐ **Visa** ☐ **4B**

Nº de la tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Caduca: ☐☐☐☐

Firma (imprescindible en pago con tarjeta):

Envíe este cupón a: Editorial LARPRESS S.A.
C/ La Forja Nº27-29 - 28850 Torrejón de Ardoz (Madrid) - Telf.: 91 677 70 75, Fax: 91 676 76 65, E-mail: suscrip@lar.es

(Oferta válida únicamente en España.)

SUS DATOS

Nombre y apellidos ....
Dirección ....
Población .... C. Postal ....
Provincia .... DNI/NIF ....
Edad ...... Teléfono .... e-mail ....

ROLAND GARROS 2000

Tenía buen aspecto cuando llegó a nuestras manos por primera vez. La versión definitiva no defrauda: Roland Garros 2000 es un juego de tenis sencillamente brillante









Cuando nos llegó la versión provisional del juego, teníamos claro que se estaba cociendo algo gordo. Un modelo gráfico impresionante, un movimiento de los jugadores muy realista y una jugabilidad estudiada para acabar con nuestra vida social daban una idea de lo que ha terminado por caer en nuestros discos duros. Señoras y señores, les presentamos el juego de tenis definitivo (al menos por el momento): Roland Garros 2000.

EL MOTOR

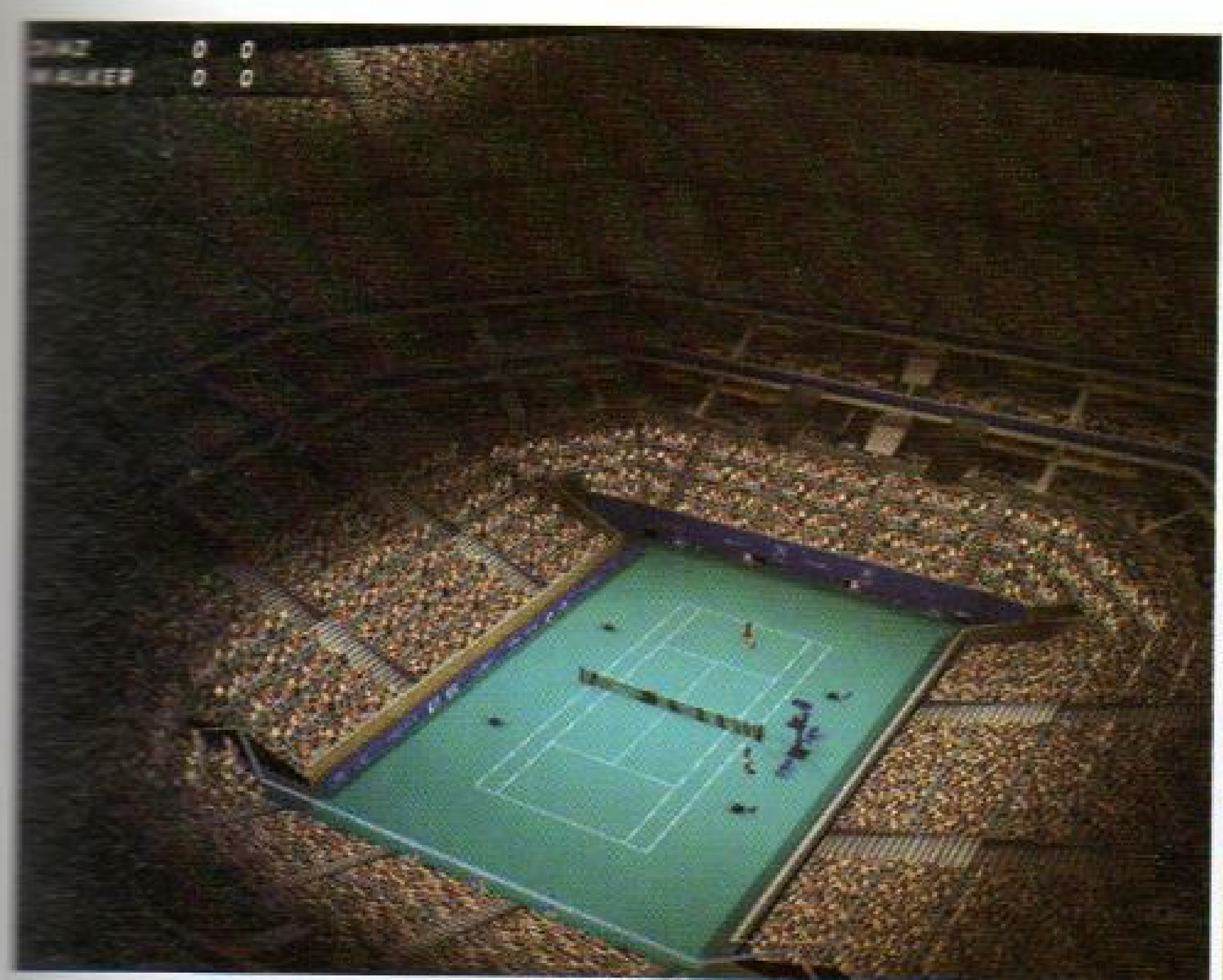
Sin duda, uno de los atractivos de RG 2000 es su motor gráfico. La reproducción de los campos de juego (tanto los utilizados para el campeonato que da nombre al juego como los de las competiciones norteamericanas) consigue una ambientación idónea, reforzada desde luego por la reacción del público a las jugadas: podréis comprobar como rugen de admiración cuando uno de los jugadores consigue salvar un set especialmente peliagudo o incluso pitan cuando creen que los árbitros no han hecho una buena apreciación de salida o no salida de la pelota. Mejor incluso es el modelado y el movimiento de los jugadores (y jugadoras): gracias al trabajo de captura de movimientos de jugadores reales, se ha conseguido una fluidez y naturalidad nunca vista hasta el momento. Desde los movimientos desesperados para alcanzar una pelota bien colocada para hacernos la pascua hasta los saques, pasando por nuestras evoluciones por el campo o las reacciones de ambos a los aciertos y fallos, consiguen de nuevo que el motor gráfico no sea sólo bueno sino que además esté muy bien aprovechado. El aspecto de sonido, como podréis adivinar, no es especialmente impactante durante el juego (a parte de las reacciones del público y los comentarios sobre puntuaciones, nos limitaremos a oír "plocs" de todo tipo según le vayamos zurrando a la pelota), pero está bien realizado y cumple correctamente su función.

JUGABILIDAD TREMENDA

Aquí es cuando tenemos que desarrollar nuestra autodisciplina para seguir estudiando: como la vida misma, un partido

TOQUE ENCICLOPÉDICO

Esta siempre ha sido una técnica sencilla y relativamente poco costosa para dar una especie de valor añadido al juego: la inclusión de una pequeña base de datos con imágenes e información a "tutiplén" sobre el tema del juego. En los de aviones de la Segunda Guerra Mundial es casi algo obligado, y en Roland Garros 2000 tampoco falta. Aunque la zona en la que podemos revistar las fichas de diferentes jugadores está bien, quizá lo más atractivo es una especie de pequeño trivial que se ha incorporado. Eso sí, estáis sobre aviso: sólo para los realmente resabidos en el tema tenístico.







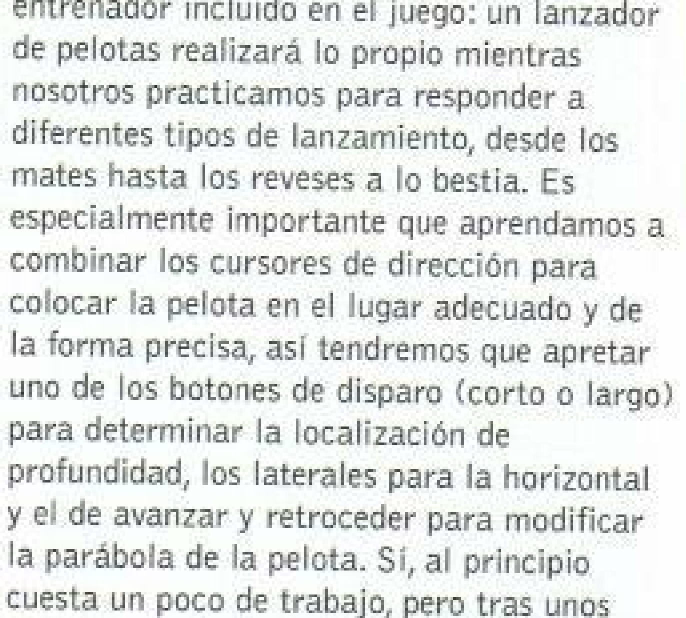
Chapeau

contra un contrincante computerizado puede llegar a extenderse durante muchos minutos (sobre todo si nos enfrentamos a algún jugador que realmente sea la horma de nuestro zapato), y sin embargo, uno sigue pegado al teclado como un campeón, aprendiendo los movimientos en falso del contrincante (que también los cometen, no lo dudéis) y aprovechando cada oportunidad para colarle la pelota por el lugar más inesperado. Afortunadamente contamos con la posibilidad de salvar la partida en cualquier momento, por lo que si más tarde hacemos un resultado un poco penoso, podemos hacer el truco del almendruco y cargar de nuevo (una pena que en el Roland Garros de verdad no se pueda, ¿verdad?). En este aspecto cabe resaltar el pequeño entrenador incluido en el juego: un lanzador de pelotas realizará lo propio mientras nosotros practicamos para responder a diferentes tipos de lanzamiento, desde los mates hasta los reveses a lo bestia. Es especialmente importante que aprendamos a combinar los cursores de dirección para colocar la pelota en el lugar adecuado y de la forma precisa, así tendremos que apretar uno de los botones de disparo (corto o largo) para determinar la localización de profundidad, los laterales para la horizontal y el de avanzar y retroceder para modificar la parábola de la pelota. Sí, al principio cuesta un poco de trabajo, pero tras unos minutos en el entrenador y un par de partidos amistosos, se pilla fácilmente el truco y conseguiréis estar listos para competir en alguno de los campeonatos en nivel fácil. Es importante que nos acostumbremos a jugar con algún jugador específico, ya que disponemos de unos cuantos para elegir y todos disponen de características de velocidad, respuesta, tiro, etc. diferentes. Según vayamos ganando los torneos (y según también la dificultad en la que lo hayamos hecho), tendremos a nuestra disposición nuevas raquetas con mayor potencia o control, según deseemos. Y si jugar "normalmente" es divertido, los partidos a dobles ya son tremendos: podremos disputarlos con otras gentes, gracias a una conexión por red, o asignar el ordenador a los otros tres jugadores para disfrutar de un partido a dobles.

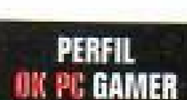


En resumen: Roland Garros 2000 en un juego de tenis excelente en todos los aspectos. El motor gráfico es potente y está muy bien utilizado, la jugabilidad sube el nivel de adicción a niveles enfermizos, y el nivel de dificultad es ajustable a todos los niveles, aunque se requiera un cierto tiempo de entrenamiento (sobre todo a niveles altos).

Julio Canto







Roland Garros 2000 es:
- De juego rápido
- Adictivo y dinámico
- Gráficamente impresionante

Roland Garros 2000 no es:
- Fácil de dominar al principio
- Algo que afrontar sin entrenamiento
- El nombre de un plato finolis

DESARROLLADOR: *CRYO*
DISTRIBUIDOR: *FRIENDWARE*
TELÉFONO: *91 724 28 80*
PRECIO: *2.995 Ptas.*

REQUISITOS DEL SISTEMA:
- **Procesador:** *P 200*
- **Memoria:** *32 Mb*
- **Aceleradora gráfica:** *Sí*
- **Multijugador:** *Sí*

Técnicamente espléndido y muy adictivo



NASCAR 2000

Normalmente, los usuarios europeos nos congratulamos cuando las compañías americanas de software deciden trasladar toda la emoción de sus deportes a un videojuego, con resultados más que espectaculares

Sin embargo, y a pesar de disponer de unos deportes tan apasionantes, a los americanos también les gustan las carreras Nascar, qué le vamos a hacer. Todos hemos visto alguna vez cómo se suelen desarrollar esta carreras, o al menos habremos jugado con algunas de las anteriores entregas de videojuegos basados en estas competiciones. La temporada de carreras Nascar se desarrolla a lo largo de 18 circuitos repartidos por todo Estados Unidos, y su simulación se intenta reflejar lo más fielmente posible en la nueva entrega del 2000. Como no podía ser de otra forma, E.A Sports y su inagotable capacidad para producir algunos de los mejores títulos deportivos de la historia, ha puesto toda su maquinaria en marcha para superarse a si misma y a todos sus rivales, creando el mejor título de simulación sobre estas carreras de la historia.

Una de las cosas que nunca nos ha terminado de convencer en las carreras Nascar (videojuego o realidad), ha sido la mayoría aplastante de circuitos ovalados que veremos a lo largo del campeonato. Este "pequeño" detalle aumenta nuestro desánimo en cuanto empezamos a jugar, porque no hay nada menos variado que dar un montón de vueltas y vueltas a circuitos cuyo único cambio aparente reside en su nombre y en la ciudad en la que se sitúan. Intentando paliar en parte este problema, se han incluido seis nuevos circuitos que no son ovalados como el resto, algo que todos agradecemos enormemente, sobre todo si somos aficionados a este tipo de juegos de conducción. Después de aplaudir este gesto, resulta extraño comprobar cómo se han omitido algunas de las pistas sobre las que se desarrolla el campeonato en la realidad, pero sinceramente sólo los más forofos seguidores echarán en falta algunas de las carreras, sobre todo porque se han incluido las más importantes. En cuanto a pilotos y escuderías, vamos a encontrar una licencia muy completa, sello indiscutible de todos los juegos deportivos de la casa, así encontraremos a casi todos los pilotos de la presente temporada y a sus escuderías correspondientes. Como nota curiosa cabe destacar el resurgir de pilotos clásicos y leyendas que podremos usar durante la competición.

Otra de las novedades que destacan sobre otros juegos similares es la inclusión de unos boxes mucho más interactivos, que podremos manejar incluso manualmente. Los mecánicos han pasado de ser simples representaciones a moverse como en la vida real, y a pesar de no ser la parte más divertida del programa aporta bastante realismo.

El manejo del vehículo (por supuesto totalmente configurable) es muy bueno, incluyendo soporte para los últimos volantes del mercado, que enriquecen muchísimo las sensaciones obtenidas durante el juego. El sonido también ha sido cuidado para hacer uso de las últimas tecnologías de sonido disponibles, destacando por encima de todo la sensación de ser rebasados por un rival (cosa poco frecuente, por otra parte). Los gráficos han dado una nueva vuelta de tuerca, tal y como podéis comprobar en estas pantallas, ofreciendo un aspecto impecable llegando hasta 1280x1024 píxels, aunque siguen limitados por la propia naturaleza de los circuitos y su diseño en la vida real.

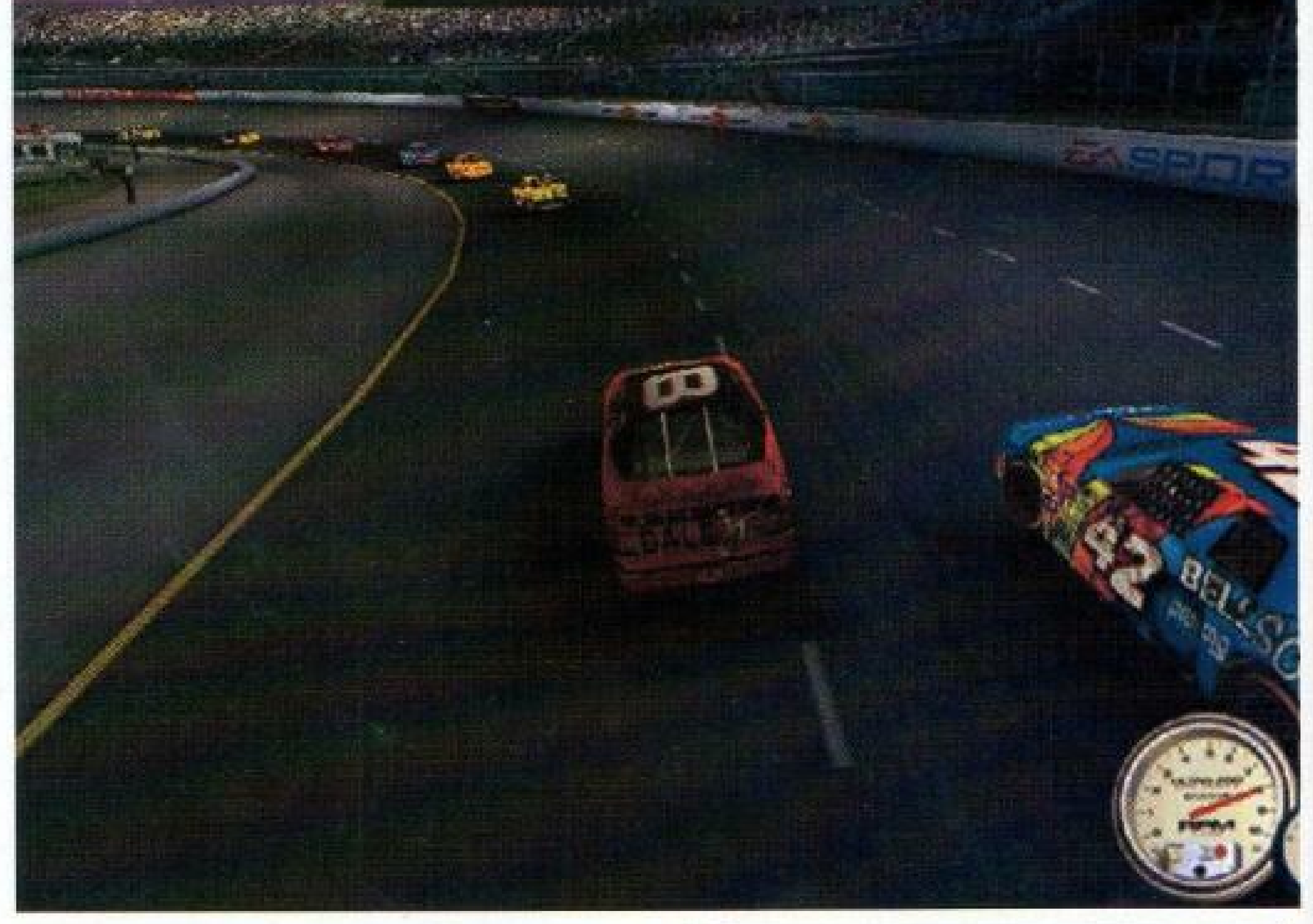
Cuidado, manejable y con todas las licencias, Nascar 2000 carece de otras cosas como carisma, popularidad y sobre todo aficionados, con lo que no consigue transmitir esa sensación de competición que vemos en otros títulos como Fórmula 1 2000 o Colin McRae, quizá en la próxima edición.

José Raúl Sotomayor

PERFIL OK PC GAMER

Nascar2000 es:
- Fácil para empezar
- Mejor que sus competidores
- Auténticas carreras Nascar

Nascar2000 no es:
- Especialmente adictivo
- La mejor opción para conducir virtualmente
- Tan divertido como nos lo venden







Decepcionante

DESARROLLADOR: *STORMFRONT STUDIOS*

DISTRIBUIDOR: *EA SPORTS*

TELÉFONO: *91 304 70 91*

PRECIO: *Consultar*

REQUISITOS DEL SISTEMA:
- **Procesador:** *PENTIUM 233*
- **Memoria:** *32 Mb*
- **Aceleradora gráfica:** *Sí*
- **Multijugador:** *Sí (Opcional)*

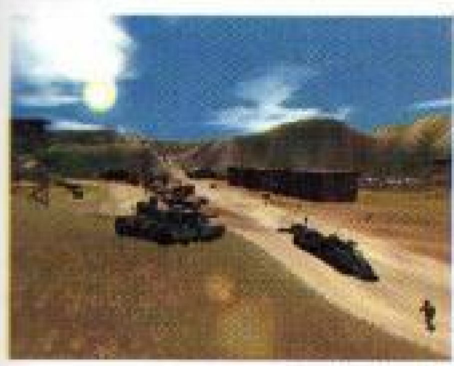
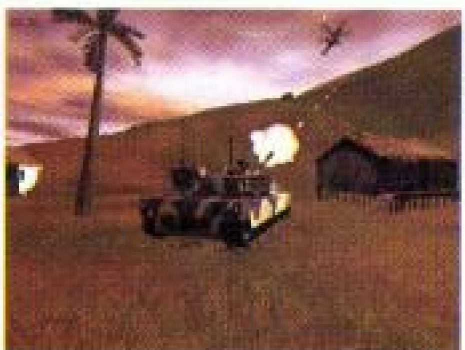
Solo para nascarmaníacos



ARMORED FIST 3

Cada vez cuesta más encontrarse con un buen simulador de tanques e incluso de aviones, a pesar de que se trata de un género bastante bien cubierto por el momento




Bestial

El tanque M1A2 puede considerarse como el mejor disponible entre sus contemporáneos, gracias a una serie de cualidades tremendamente útiles en medio de un combate. Para empezar, es el único que puede disparar su cañón principal en movimiento, mientras que sus rivales o enemigos tienen que pararse para realizarlo. Otra de las numerosas cualidades que podemos encontrar en este tanque americano, es a una excelente visión nocturna, además de un blindaje muy resistente y un sistema de armamento sencillamente impresionante, muy por encima del resto de sus rivales.

Unos rivales que no deben alegrarse mucho al descubrir que tienen delante a los M1A2, principalmente los soviéticos al ser técnicamente inferiores, tener que pararse para realizar un disparo, y sobre todo no disponer de un sistema tan bueno y eficaz para la visión nocturna en combate, lo cual los deja en evidente inferioridad frente a su enemigo. Cuando nos enfrentamos a un simulador, sea del género que sea, siempre esperamos la aparición del temible o adorado manual de instrucciones (adorado para los forofos y temible para los más novatos), que suele tener todo el aspecto de una enciclopedia de la guerra por su gran cantidad de páginas. En este caso, el manual se queda por debajo de las cien páginas, quedando estas perfectamente suplidas por unos tutoriales francamente buenos. Estos tutoriales versan sobre los aspectos más importantes y necesarios a la hora de comandar un tanque y su movilidad en una formación. Aprender a desplazarnos, manejo del sistema de armamento, coordinación del grupo, soporte aliado en las misiones, y por último, una misión de entrenamiento de combate, son un elemento imprescindible para no acabar pereciendo a las primeras de cambio.

Durante el combate podremos situarnos en distintos puestos dentro del tanque, conductor, artillería, o en la posición del comandante, situación desde la que podremos tener una mejor visión de lo que ocurre a nuestro alrededor. Mientras estamos en esta posición los demás puestos realizarán su función automáticamente, lo que nos ahorrará más de un disgusto intentando colocar el punto de mira en el puesto del artillero (su velocidad de desplazamiento es algo muy mejorable y uno de los puntos negros del juego). Otra de las ventajas es que nuestro "cañonero" virtual nunca disparará sobre un blanco amigo, pero su respuesta automática en medio de un combate suele ser más un problema que otra cosa, a causa de sus a menudo extrañas preferencias a la hora de seleccionar el blanco.

Novalogic es conocida por el empleo de Voxels en sus creaciones, y en esta ocasión ha vuelto a suceder. Olvídate de tu tarjeta aceleradora de última generación, puesto que no hace ningún uso de ella, limitándose a una representación por software a 640 x 480. Con esto se consiguen unos resultados aceptables en cuanto al terreno y los tanques, pero bastante lamentables si nos fijamos en la infantería. El sonido del tanque ha sido bastante bien representado, pero tiende a resultar un tanto pesado por lo repetitivo de los mismos.

José Raúl Sotomayor

PERFIL OK PC GAMER

Armored Fist 3 es:
- Muy jugable en red o internet
- Más accesible por sus tutoriales
- Bastante fiel a la realidad

Armored Fist 3 no es:
- El mejor en inteligencia artificial
- Lo que esperábamos de una 3ª parte
- Demasiado brillante gráficamente

DESARROLLADOR: *NOVALOGIC*
DISTRIBUIDOR: *FRIENDWARE*
TELÉFONO: *91 724 28 00*
PRECIO: *6.450 Ptas.*

REQUISITOS DEL SISTEMA:
- **Procesador:** *P 233*
- **Memoria:** *64 Mb*
- **Aceleradora gráfica:** *Sí*
- **Multijugador:** *No*

Hay margen para mejorar



CÓMO NAVEGAR Y NO MORIR EN EL INTENTO

¿Todavía no sabes qué rumbo poner cuando te conectas a Internet? No te preocupes, porque como todos los meses OK PC Gamer te ofrece los mejores destinos de la Red



Con el verano encima seguro que ahora os sobra tiempo y podéis navegar más y claro, la factura del teléfono se disparará cuando menos os lo esperéis. Para aliviar, en la medida de los posible, el gasto telefónico y, mejor aún, ganar dinero cuando navegues por la Red, nada mejor que investigar las ofertas que hay en la Red.

ABONANDO LA RED

Telefónica (www.telefonica.es) nos ofrece bonos de 50 horas para navegar por la Red al módico precio de 3.480 Ptas., siempre y cuando realicemos las llamadas en horario reducido (a partir de las seis de la tarde y sábados y domingos completos). Esta es una de las mejores ofertas si se llama en horario reducido, ya que implica un ahorro aproximado del 43%. Las otras ofertas de Telefónica para Internet son bonos de 10 horas y el de 50 horas en tarifa punta, que dispara el precio a 8.874 Ptas. El coste al dar de alta uno de los bonos de 50 horas es de 290 Ptas. Como en el resto de las operadoras, los bonos se actualizan automáticamente, por lo que si un mes quieres cancelarlos debes avisar con tiempo o te serán cargados en la factura.

El problema de todos los bonos es que lo que no consumas del bono se pierde cuando comienza un nuevo mes, pero tienen la gran ventaja de que no se cobra el establecimiento de llamada. En el caso de los bonos de Telefónica, el gran problema es que si realizamos llamadas en horario punta y reducido nos vemos obligados a contratar dos tipos de bono y si no los gastamos completos el ahorro es muy relativo.

Los interesados en contratar estos bonos pueden llamar al 900 600 800 o utilizar el asistente de la Tienda de Telefónica de Internet (www.telefonica.es/tienda/asisinternet /index.htm)

ALTERNATIVAS A TELEFÓNICA

La oferta de Uni2 (www.uni2.es) nos llega de la mano de su portal Wanadoo (www.wanadoo.es) donde está toda la información en www.wanadoo.es/acceso_internet/wanadoo/frameset.htm. Los bonos de Uni2 son de 15, 30 y 60 horas, con la ventaja de que son para el todo día, es decir, no hay franja horaria como en el caso de los bonos de Telefónica. El precio de estos bonos es de 2.090 para el de 15 horas, 3.990 para el de 30 y 7.790 para el de 50. Si se realizan llamadas a Internet exclusivamente en tarifa reducida los bonos de Telefónica son mejores, pero si se llama a cualquier hora estos son mejores, ya que no obligan a contratar bonos para cada franja horaria. Además, Uni2 nos facilita un programa residente que nos permite saber las horas que hemos consumido, lo que permite exprimir al máximo los bonos.

La última oferta de este mes nos la da Retevisión (www.alehop.com / www.eresmas.com), que ofrece un bono de 12 horas por 1.000 Ptas., pero sólo en horario reducido (de 18 a 8 y fines de semana), lo que lo hace el bono ideal para los que usan esporádicamente Internet, por ejemplo, para bajarse el correo electrónico todos los días. Para activar este bono no hay más que llamar al 900 844844.

GANAR DINERO NAVEGANDO

Otra forma de reducir nuestra cuenta telefónica es unirnos a algunos de los programas de asociados y de publicidad que hay en la Red.

Uno de los programas pioneros en pagar por publicidad fue Alladvantage (www.alladvantage.com). La oferta de Alladvantage es muy simple, hay que descargarse un miniprograma que emite banners de publicidad mientras estamos navegando, para ello toma un 20% de la zona inferior del navegador. La cantidad de dinero que se puede ganar, así como las condiciones legales, se encuentran en www.alladvantage.com/global_pay.asp

Otra posibilidad es recibir publicidad pagada en nuestro buzón de correo electrónico, lo que no debemos confundir con el correo no deseado o SPAM. Básicamente se trata de autorizar a una empresa a que nos envíen los mensajes de publicidad que sean de nuestro interés (deportes, informática, discos...) y cobrar por cada uno de ellos una cantidad que puede oscilar de 5 Ptas. a 15 Ptas. En España, hace unos meses comenzó a trabajar una empresa llamada Consupermiso (www.consupermiso.com), que nos ofrece cobrar por recibir esta publicidad.

Otra oferta es la de cobrar por utilizar proveedor gratuito de conexión a Internet. Por ejemplo, hace unas semanas ha salido a la gran oferta de proveedores gratuitos uno llamado Mundofree (www.mundofree.com) que además de una conexión de calidad ofrece 25 Ptas. por cada hora de conexión. Por supuesto, también se ofrecen los servicios tradicionales de cuenta de correo y espacio para tus páginas personales (10 Mb de espacio). Como ventaja adicional hay que decir que la cuenta de correo puede ser leída desde Internet con un navegador (cuenta Webmail) o desde nuestro programa de correo favorito (cuenta POP). El teléfono de atención al usuario de Mundofree es el 901 022022.

EVITAR EL SPAM

Con las ofertas anteriores ya es casi un crimen el que nos envíen publicidad no deseada (Spam), así que si alguien te está inflando el buzón y estás harto de él, nada mejor que pasarse por las web dedicadas a luchar contra esta publicidad que lo único que hace es saturar Internet. Una buena herramientas es la que podemos descargar gratuitamente desde www.gficomms.com/spamrecycleindex.htm, aunque sólo vale para servidores de correo, como Exchange. Existen en la Red algunas direcciones de correo, como el popular Hotmail (www.hotmail.com) de Microsoft que disponen de opciones para bloquear a remitentes, pero cuando se trata de un correo POP la cosa se complica, sobre todo si utilizamos la cuenta para participar en grupos de noticias o la publicamos en nuestra web personal. La mejor forma de luchar contra el Spam es desde los servidores de correo, ya que son los más afectados, pero nosotros también podemos tomar nuestras medidas y utilizar programas como Spamkiller, Spam Exterminator, Spam Buster o Spam Eater Pro, todos ellos disponibles en www.fightspam.org/reviews.html.

Algunas comunidades de Internet, como Angelfire (angelfire.lycos.com) ofrecen sistemas Antispam. Si recibes correo basura de alguno de sus miembros no tienes más que contactar con su administrador para que investiguen al culpable. En el caso de Angelfire es tan fácil como reenviar el Spam a antispam@staff.angelfire.com. Otro recurso de interés es antispam.shmooze.net donde hay incluso un pequeño programa en Perl que los Webmaster encontrarán de suma utilidad para eliminar el Spam.

Una excelente web para estar al día sobre las técnicas que se pueden utilizar para luchar contra el Spam es la sección especializada de Yahoo Internacional (http://clubs.yahoo.com/clubs/antispam) y, cómo no, una búsqueda de la cadena "antispam" en Altavista (www.altavista.com) que nos dará miles de Web's dedicadas al temible Spam.

Enrique Maldonado

DIVIÉRTETE CON LYCOS

El buscador Lycos (www.lycos.es) ha añadido a sus numerosas opciones una sección llamada Juegos Online (www.lycos.es/webguides/juegos/beyond) tras un acuerdo con Beyond. Hasta ahora, la guía de Juegos LYCOS ofrecía a los navegantes información sobre los juegos del mercado y estaba dividida en diferentes secciones: Compañías, Juegos online, Juegos PC, Consolas, Juguetes, Ajedrez. A estas secciones se les suma la sección suministrada por Beyond, Juegos online (www.funnyland.net/juegos), donde podrás demostrar tu pericia jugando online en las diferentes categorías que se ofrecen: Juegos de Mesa, de Azar, de Deportes o de Habilidad. Con esta nueva opción se suman a la lista de juegos más de 200 juegos online para disfrutar a tope, con nuevos concursos y regalos (viajes, suscripciones a revistas, etc.)

Según la última encuesta de la Web, los juegos más votados por los jugones de Lycos han sido Surf (www.funnyland.net/juegos/Deportes/surf/surf.asp), Minigolf (www.funnyland.net/juegos/Deportes/minigolf/minigolf.asp) y F2000 (www.funnyland.net/juegos/Arcade/f2000/f2000.asp). Este último es un simulador arcade en el que debes dar caza a otro avión con el uso del ratón.



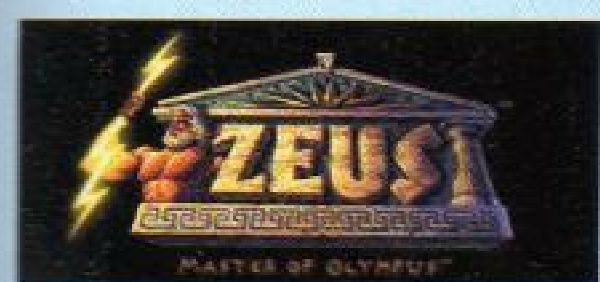
ALDEA VIRTUAL

La popular Web Aldea Virtual (www.aldeavirtual.com) dispone de una sección especialmente dedicada a los juegos online, que incluye programas en Java y Flash. Estos juegos los podemos encontrar en la sección "Juegos on-line" (www.ladeavirtual.com/juegosonline/index.htm) y se actualizan frecuentemente, quitando los menos populares, por lo que la calidad de esta sección está asegurada. Dos de las nuevas ofertas de Aldea Virtual son Marcianos (www.aldeavirtual.com/juegosonline/f1.htm) y Raquetas (www.aldeavirtual.com/juegosonline/f3.htm), dos juegos realizados en Flash muy fáciles de jugar. En el primer juego debes evitar que una horda de misiles destruyan tu nave, para lo que debes esquivarlos utilizando el ratón. El segundo juego es una versión de uno de los primeros videojuegos que salieron al mercado, pero con la complejidad de tener que utilizar cuatro paredes, ¿no te intriga?



CLEOPATRA LLEGA AL PC

La exitosa Impresions tiene en la Red una web (www.impresionsgames.com) en la que se nos ofrecen suculentas novedades, como la expansión de Faraón, que recibirá el nombre de Cleopatra (cleopatra.impressionsgames.com)En esta ampliación se añaden cuatro nuevas campañas que nos harán vivir la historia de Cleopatra, Tutankhamon, y Ramses II. Por supuesto, con la entrada de estos personajes se ha aumentado el número de monumentos que se pueden construir, incluyendo maravillas como El Faro de Alejandría o el Templo de Amon-Ra. En el lado malo, se han aumentado los problemas, lo que hará a la expansión Cleopatra todo un reto para los expertos de Faraón. Por ejemplo, ahora puedes ser afectado por plagas y ladrones; además, nuevos ejércitos invasores lucharán en tus fronteras, como los temibles Persas y los Romanos. Una de las ventajas de esta expansión es que ahora se pueden trasladar a las unidades militares y recursos de un escenario a otro, con lo que el modo de juego de Campaña adquiere una nueva dimensión mucho más amplia. Otra de las sorpresas de Impressions, aunque ésta deberá esperar hasta finales de año, es un juego llamado Zeus (zeus.impressionsgames. com), en honor al dios griego. La información que hay en la Web sobre este nuevo juego es escasa, pero el trailer (zeus. impressionsgames.com/files/Zeus_mini_Trailer.exe) es toda una maravilla que no debes perderte, al fin y al cabo son sólo 8 Mb.



LOS VIEJOS ROCKEROS NUNCA MUEREN

Sí, los que pasamos horas con nuestro querido Doom estamos de enhorabuena, ya que se ha anunciado la tercera entrega del Doom. De momento se sabe muy poco y la expectación está en todo su esplendor, ya que la mayor parte del equipo que en su día realizaron Doom ya no están en el equipo de programación de ID Software y, sobre todo, no está John Romero, el líder del grupo que decidió montar su propia empresa cuyo primer producto es Daikatana (www.daikatana. com), del cual hay una demo disponible (www.daikatana.com/downloads.htm), aunque son nada menos que 102 Mb. No sabemos si Doom3 conseguirá remontar el éxito que tuvo en su día, de momento de sus creadores nos queda el nuevo Daikatana

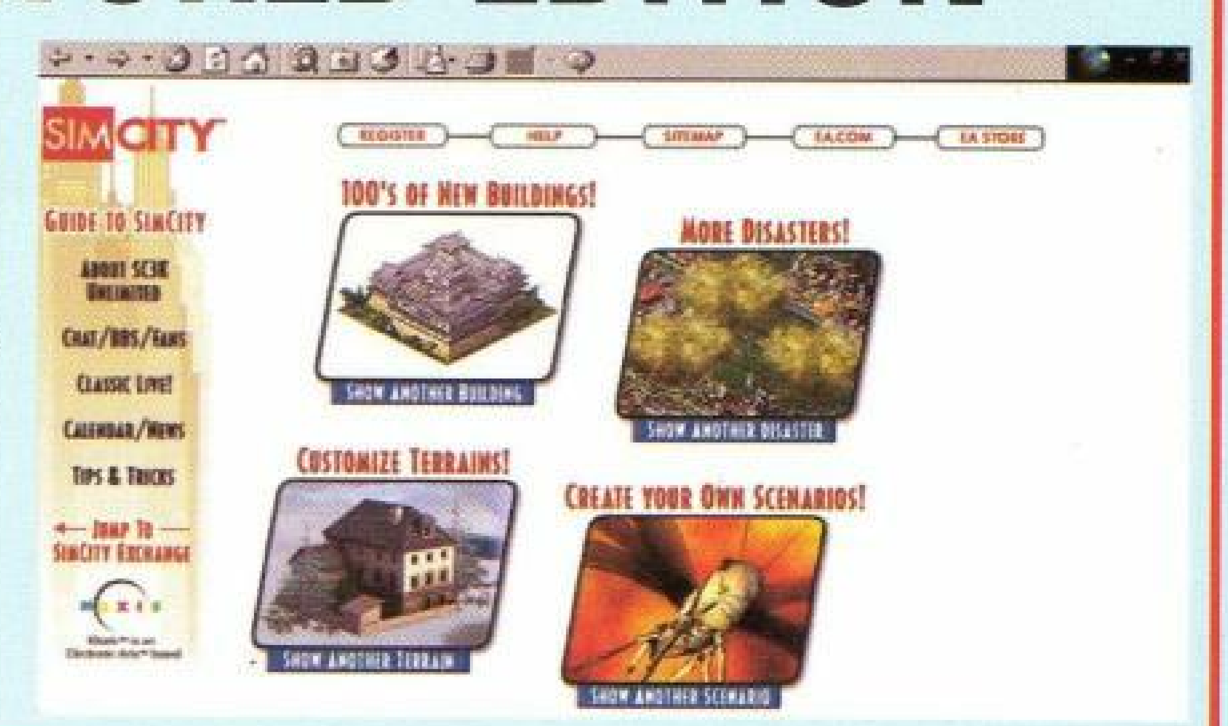


SIMCITY 3000 WORLD EDITION

Simcity es todo un clásico en los simuladores. Su última edición hace tiempo que necesitaba nuevos retos. De la mano de Electronics Arts (www.ea.com) nos llega World Edition, una ampliación de Simcity 3000 que nos ofrece numerosas mejoras para seguir sacándole horas de diversión al juego.

La principal novedad de este pack es que ahora podemos modificar la apariencia de los edificios con todo lujo de detalles. Gracias a esta extensión es posible, por ejemplo, crear un escenario de una ciudad en la nieve con techos puntiagudos o realizar una ciudad al estilo nipón. El nivel de opciones es tan bueno, que es posible crear una casita con su garaje y ver hasta el coche en el patio.

Además de edificios, también se pueden crear y modificar escenarios completos, lo que ha conseguido que en muy pocos días las páginas del juego en la Red (www.simcity.com) estén llenas de nuevos escenarios y retos, que incluyen nuevos desastres, como la posibilidad de que la ciudad sea atacada por plagas, meteoritos, maremotos y nubes tóxicas.



SIMVILLE





Seguramente no habrás oído hablar de este juego, pero si te digo que es la próxima novedad de Maxis seguro que ya empieza a interesarte. Simville (www.simville.com) ha sido uno de los grandes éxitos del último E3 y no es para menos. Imagínate un juego en el que se junte lo mejor de los Simcity con el último simulador de Maxis: The Sims. El resultado de esta mezcla es un juego con una posibilidades increíbles, que si consigue todo lo que promete será un bombazo. Imagínate, controlar una ciudad que debe trabajar, crear sus propios negocios, abrir restaurantes, etc. Las posibilidades son casi ilimitadas. Los que queráis ver un pequeño trailer del juego no tenéis más que poner rumbo hacia www.simsville.com/videos/ index.html y bajaros el trailer, son 4,7 Mb.

BETA TEST DE BATTLE ISLE

Aunque hay noticias de que la nueva entrega del juego de estrategia Battle Isle (www.battleisle4.com) se va a retrasar, todo parece indicar que las fechas se van cumpliendo y desde el 13 junio se puede participar en el Beta Test del juego. Los que queráis participar en el betatest tenéis que ir a las páginas de Blue Byte (www.bluebyte.com) y pinchar sobre el enlace del betatest del juego (www.battleisle4.com/betatest.htm). Este betatest está abierto a todo el público y terminará en septiembre de este año. El juego a testar sólo se puede jugar por Internet.





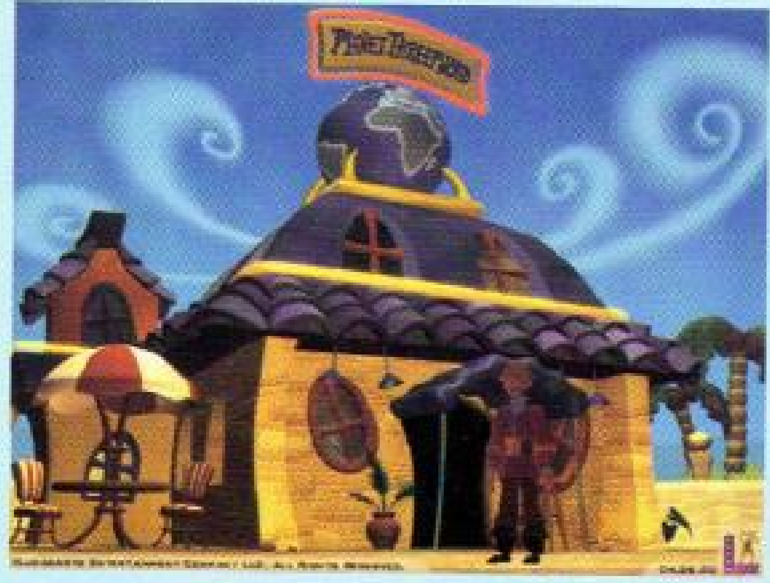


MECHWARRIOR 4 YA ESTÁ EN INTERNET

La cuarta entrega de la saga Mechawarrior ya ha abierto las puertas de su web en (www.microsoft.com/games/mechwarrior4). Mechwarrior 4 tiene prevista su salida al mercado a finales de año y en la web se están empezando a colocar todas esas "cositas" que nos hacen la boca agua, como capturas de cómo será el juego, bocetos y diseños previos (concept arts), la historia del juego, un vídeo de introducción (www.microsoft.com/Games/mechwarrior4/video_1.asx con Windows Media Player), modelos 3D de los nuevos mechs, etc.

UN PIRATA CON CUENTAGOTAS

La archiconocida Lucasarts (www.lucasarts.com) sigue con su estrategia de cuentagotas y por fin nos ofrece unas capturas de la nueva entrega de la saga Moneky Island llamada "Escape from Monkey Island". Esta nueva entrega de Monkey Island utiliza el motor gráfico de Grim Fandango, aunque con ese estilo y aura que sólo Guybrush Threepwood sabe dar a sus aventuras.





La fecha estimada para la venta de las nuevas locuras de Guybrush Threepwood es a finales de año, mientras tanto lo único que se puede hacer es pasar de vez en cuando por www.lucasarts.com/e3/default_monkey.htm donde está toda la información que el cuentagotas de Lucasarts nos quiera dar.

TODO LO QUE QUISO SABER SOBRE STARWARS



Sí, se parece al título de una película, pero es que es el mejor título que se le puede dar a la avalancha de títulos que Lucasarts (www.lucasarts.com) está preparando sobre la saga de la Guerra de las Galaxias y, sobre todo, a su nueva trilogía. Uno de los más esperados es el que recrea "La Batalla de Naboo" (www.lucasarts.com/e3/pages/naboo), que nos permitirá luchar en una de las batallas más famosas del cine. La mala noticia es que tendremos que esperar a finales de año para ver el juego definitivo. Otra de las novedades presentadas es Starwars Demolition (www.lucasarts.com/e3/pages/demolition/default.htm), un arcade de naves terrestres y monstruos en el que lo importante es destruir a tus rivales y, en general, a todo bicho malo que tenga malas intenciones. Seguramente te preguntes: ¿quién ha organizado este peculiar deporte? La respuesta es Jabba the Hutt.

NACE DIVERSIA.COM

Diversia (www.diversia.com) es una web dedicada a la venta de libros, música y DVD por Internet, pero ahora están de promoción y te regalan 3.000 e-bonos, es decir, 3.000 Ptas. por registrarte, para que puedas comprar y probarlo antes de gastarte un solo duro. Además, una de las opciones originales de Diversia es que te regalan suscripciones a diversas revistas, siempre y cuando realices una compra de al menos 7.000 Ptas. Una opción especialmente interesantes es la de comprar un producto y enviarlo como regalo a otra persona, caso en el que podemos seleccionar hasta el papel con que se envolverá el regalo. Los precios de esta tienda son muy competitivos, por ejemplo, la película en DVD que cuesta unas 4.496 Ptas., está a un precio de 3.489 Ptas. y encima te regalan 349 e-bonus para compras posteriores. Con ofertas como esta ya no hay excusa para probar a realizar nuestra primera compra en Internet.

Si no encontramos lo que queremos, no tenemos más que apuntarnos a una lista de correo que nos mantendrá puntualmente informados de las novedades que salen con respecto a nuestros gustos. Para cualquier consulta se puede llamar al servicio de atención al cliente en el teléfono 902 52 25 52.



WEBPHONE



Una de las últimas novedades que ofrece el portal de Terra es la posibilidad de comprar un teléfono con acceso a Internet, sin necesidad de utilizar un WebTV o un PC. Este producto se llama Webphone (tienda.terra.es/webphone) y cuesta la friolera de 39.900 Ptas. Se trata de un teléfono que en el terminal incluye una pantalla a color para poder navegar sin problemas por la Red. Además, se incluye un teclado en la zona inferior para poder escribir y responder fácilmente los correos electrónicos. Acceder a Internet es tan fácil como apretar un botón y no es necesario el uso de un ratón, ya que la pantalla de información funciona con un lápiz especial con lo que sólo hay que pulsar con este en la opción deseada para seguir navegando. Los contras del producto es que dispone de una pantalla reducida (7,5 pulgadas), lo que sólo permite navegar a una resolución de 640x480, algo muy limitado si pensamos que la gran mayoría de páginas están diseñadas para verse a 800x600. Otro inconveniente es que el módem que lleva incorporado es de sólo 33.6 Kb/sg, un poco escaso cuando todo el mundo utiliza los nuevos de 56 Kb/sg o incluso nuevas tecnologías de banda ancha como el cable o ADSL. Muy pronto dispositivos como éste serán normales en todos los hogares y es que funcionalidades como el correo electrónico son especialmente cómodas de utilizar con sistemas como este. Los interesados pueden informarse en cualquier tienda de Telefónica (www.telefonica.es) o en la tienda del portal Terra (http://tienda.terra.es/webphone/

MEMOREX TRIMAXX 200

De nuevo se utiliza la fórmula de integración de funciones en un solo periférico para convertirlo en algo más práctico y atractivo para el comprador

La unidad de CD es algo imprescindible en un equipo desde hace años. Las grabadoras (y regrabadoras) de CD, aunque salieron al mercado en un principio con precios prohibitivos, ahora son cada vez más frecuentes en los entornos domésticos. Los reproductores de DVD también comienzan a pegar fuerte por su gran capacidad de almacenamiento y por la capacidad de reproducir películas en ese formato, de mucha mayor calidad que las de vídeo. Sólo hace falta sumar dos y dos para ver qué usuarios exigentes (como nosotros) requerimos cierto grado de integración en los periféricos, aunque sólo sea por no tener que comprar una torre del tamaño de la de Pisa para contenerlos todos. Analicemos estos datos y comprobaremos que el camino más sencillo para conseguir un pequeño pelotazo en el mundo de las grabadoras domésticas es que además incluyan otra función: la capacidad de reproducción de DVDs. Esto es precisamente lo que nos ofrece la compañía Memorex: un periférico que aprovecha la velocidad del bus EIDE para ofrecernos todas esas funcionalidades en uno. Además de funcionar como una relativamente lenta unidad lectora de CDs (velocidad x24, lo que no es precisamente una maravilla hoy en día, ni siquiera en el entorno de las grabadoras), podemos tostar CDs grabables a velocidad x6 (una velocidad más que respetable) y regrabables a x4 (sí, es verdad, son más caros, pero para algunas cosas son más prácticos que los CD-R). Sumamos a esto la capacidad de lectura a x4 de DVD-ROMs y la posibilidad de reproducir películas en este formato (aunque requiramos un decodificador MPEG-2 para esto). Para darle algo más de marcha al asunto de las transferencias, la unidad dispone de un par de megas de memoria como buffer intermedio y para poder aprovecharla desde un principio, el paquete incluye el clásico Adaptec EasyCD Creator (uno de los programas de grabación más utilizados) y DirectCD para quien tenga ganas de utilizar su re-grabadora al estilo de una unidad clásica.

En resumidas cuentas: El TriMAXX 200 es un práctico combo de lectora y grabadora de CDs mas lector de DVDs, fácil como la vida misma de instalar, con unas prestaciones bastante aceptables y formando un periférico práctico en muchos sentidos. No es la única unidad en el mercado que ha apostado por esta integración de sistemas (otras compañías como Ricoch ya tienen unidades similares a la venta), pero desde luego está a la altura de las circunstancias.

Julio Canto

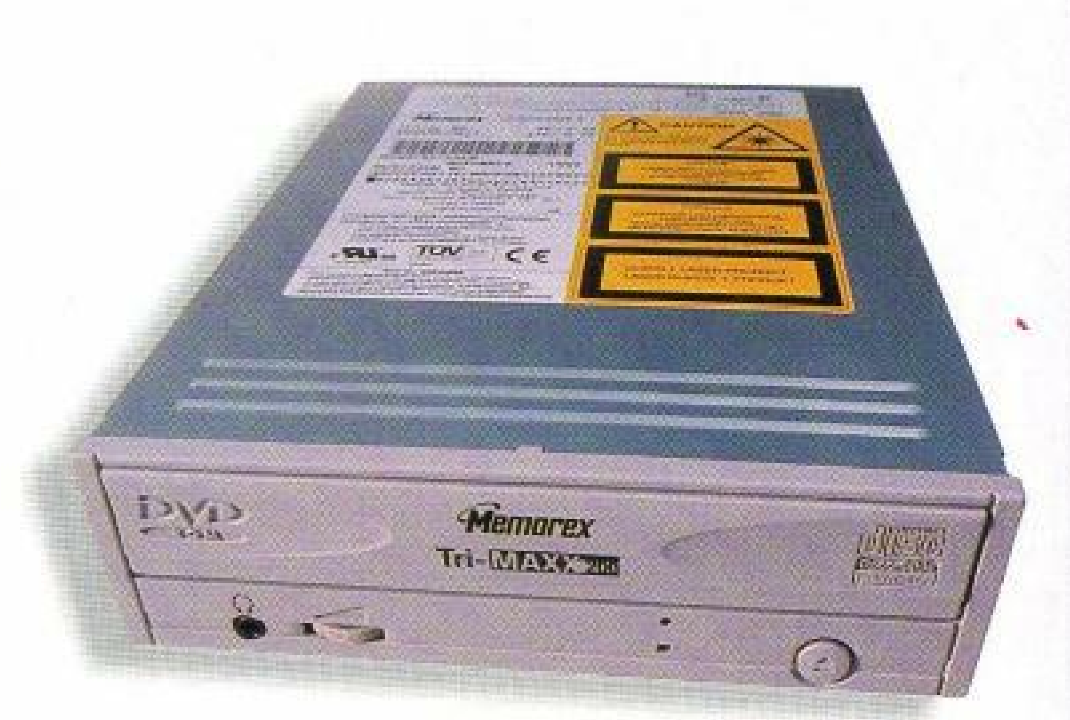
DATOS

Distribuidor: UMD
Precio: 56.500 Ptas.
Tel: 902 128 256
Web: http://www.memorex.com

CARACTERÍSTICAS

- Lectura de CDs a velocidad x24
- Grabación de CD-R a velocidad x6
- Grabación de CD-RW a velocidad x4
- Lectura de DVD-ROMs a velocidad x4
- Reproduce películas DVD si se dispone de decodificador MPEG 2
- Conexión directa al bus EIDE
- 2 MB de memoria buffer
- Incluye el Adaptec Easy CD Creator y DirectCD





Consiga su archivador a un precio excepcional



❑ **SÍ**, deseo recibir contra reembolso el número de tapas de la publicación **OK PC GAMER** que indico a continuación, al precio de 1.200 Ptas. I.V.A. incluido por cada una, más 300 Ptas. de gastos de envío.

❑ 1 tapa ❑ 2 tapas ❑ 3 tapas ❑ 4 tapas ❑ ...... tapas

Nombre:.................................. Apellidos:..

Dirección:.. Nº:........ Piso:.......... Tel.:..............................

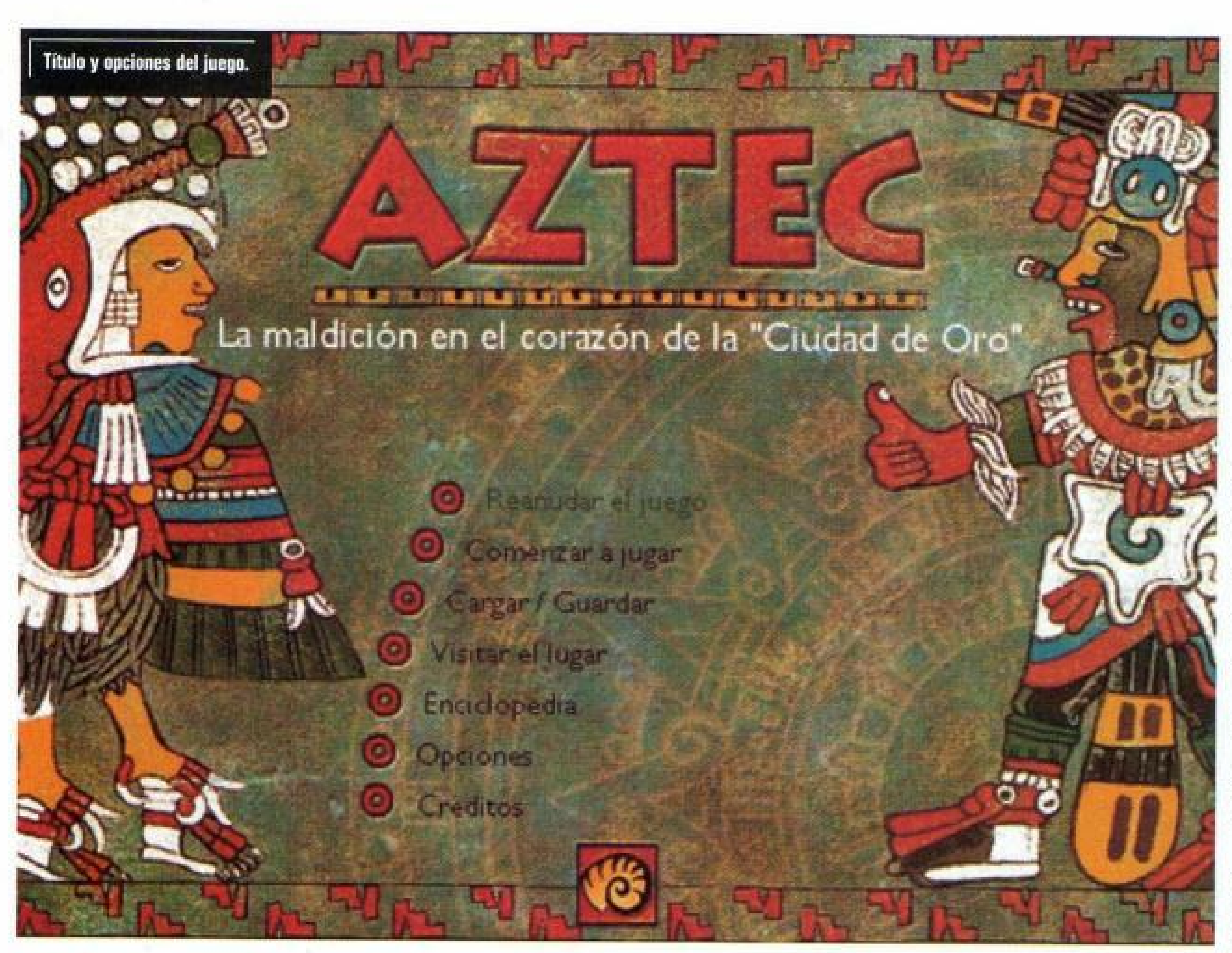
C.P.:.............. Población:.. Provincia:..............................

ENVIAR ESTE CUPÓN A LARPRESS, S.A. C/ LA FORJA, 27-29 POL. IND. TORREJÓN DE ARDOZ 28850 MADRID. TEL.: 91 677 70 75 FAX: 91 676 76 65

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos y a cancelarla o rectificarla de ser erronea.
Si no desea recibir información comercial de esta u otras empresas, le rogamos nos lo haga saber mediante comunicación escrita con todos sus datos personales.

AZTECAS

Año 1517. Lugar México-Tenochtitlán. Después de fundar la ciudad según las profecías de sus dioses, el imperio Azteca crece y domina casi toda América del Sur. Y, como en todas las culturas, las envidias cortesanas empiezan a hacer su aparición



Título y opciones del juego.

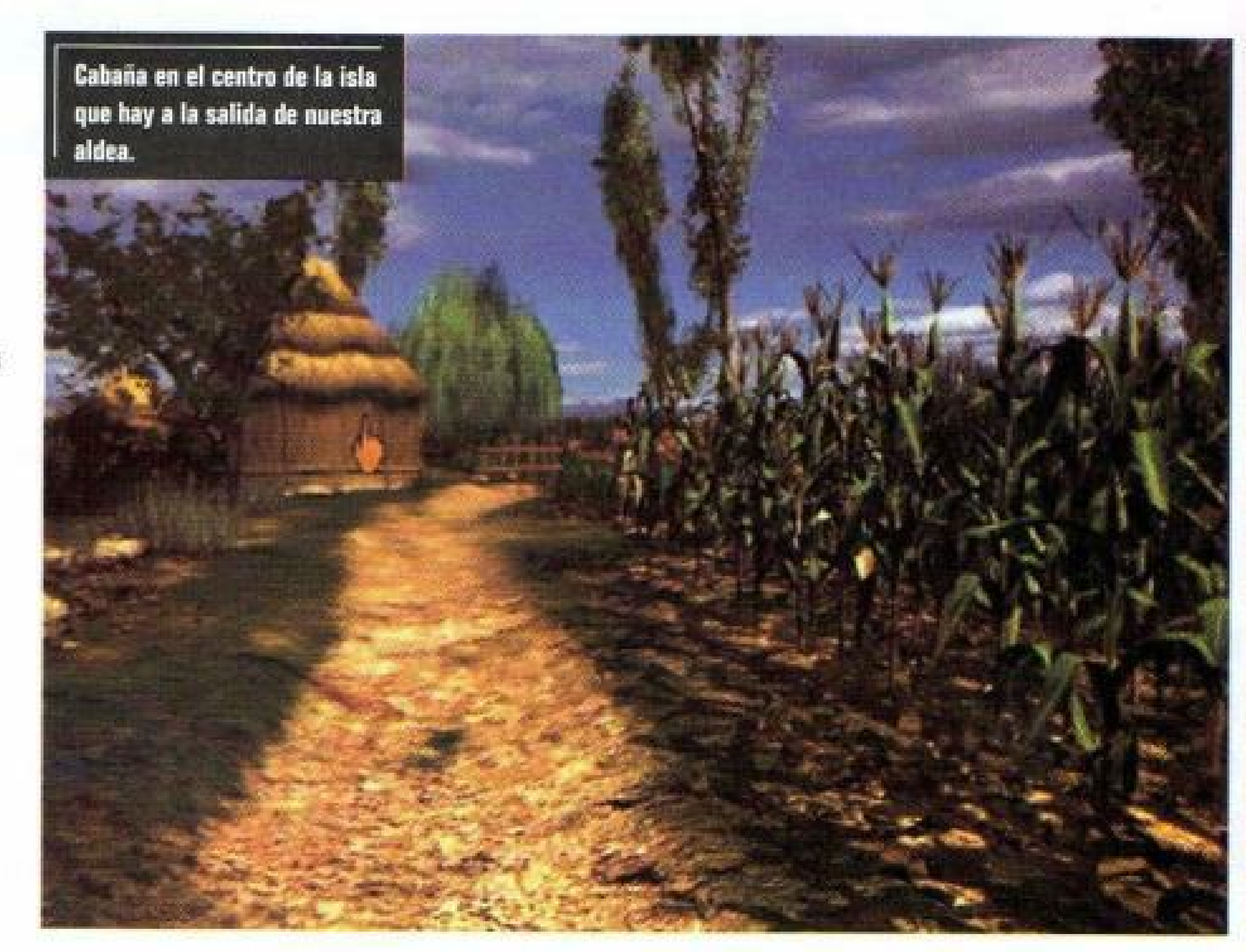
Aquí aparece nuestro joven protagonista, Coafil, ("Pequeña Serpiente"), un humilde cazador que vive feliz en su aldea. Un día sale al bosque a cazar y ve, escondido tras unos setos, el asesinato de un noble. Cuando los soldados se van, intenta auxiliar al moribundo, que le lega un collarantes de expirar. Pero regresan los soldados y le hacen culpable del delito. Sólo tiene una solución: huir. Ahora es un fugitivo y su misión será descubrir a los culpables y liberar a sus padres cogidos para que se entregue. Además también se mezcla una extraña enfermedad muy contagiosa que asola al Imperio, y las guerras internas para conseguir el trono de Moctezuma.

Y antes de empezar debemos hacer tres incisos. El primero es que debemos usar todas las frases que salgan, salvo que indiquemos lo contrario. El segundo es que durante todo el juego estaremos perseguidos por los soldados, y éstos salen de forma aleatoria. Normalmente pasará lo que explicamos, pero pueden aparecer en otros lugares. Si algún guardia nos cierra el paso, sólo hay que cambiar el recorrido y sortearlo. Y en tercer lugar, saber que si nos perdemos podremos hablar con la gente y ellos nos contestarán dónde están los lugares a los que queremos ir.

ACTO 1

Quilaztli, el médico de nuestra aldea, nos habla. Vamos a la izquierda y entramos en nuestra casa, la choza del fondo con marco color rojo. Abrimos el baúl y cogemos unos granos de cacao, que quedarán en nuestra bolsa y los usaremos como moneda local. Salimos, vamos a la izquierda y entramos por la puerta del fondo, la del marco verde. Examinamos la estatua central y de dentro cogemos incienso. A la izquierda hablamos con el médico y le damos el incienso. Salimos y nos encontramos con un guardia que nos quiere apresar. Éste es el verdadero asesino, "Cabeza de Montaña". Le hablamos y vamos a la derecha dos veces, entre las chozas, y luego seguimos a la izquierda y todo recto hasta llegar a un río y coger una de las barcas. Frente al laberinto de canales debemos ir dos veces adelante, derecha, adelante y al fondo, hasta la choza de la isla que está a la izquierda, y coger la barca que hay al otro lado. Con ella vamos 2 veces adelante y entramos en el mapa para elegir ir al barrio de comerciantes de Tlatelolco.

Una vez aquí vamos a la derecha y entramos en el mercado. Hay cuatro mercaderes sentados a los que preguntamos sobre el poeta Tlatli. Pero además, al que está dentro de las arcadas le compramos tinte rojo y azul oscuro, y al del otro lado tinte amarillo y azul claro. Salimos del mercado, vamos a la derecha y pedimos información a la vendedora de


Cabaña en el centro de la isla que hay a la salida de nuestra aldea.


Laberinto de canales para llegar a la isla.



madera. Entramos en la casa de detrás, que es la del poeta Tlatli, y vamos a la parte trasera donde lo encontramos muerto. Hablamos con un sacerdote, pagándole antes, y nos explicará que el poeta murió asesinado, dándonos su collar. Cogemos un pergamino manchado de sangre y movemos la alfombra para coger una joya de debajo. Salimos al jardín y hablamos con Tototl ("Pájaro"), el esclavo del poeta muerto. Salimos de la casa, pero los guardias nos esperan. Volvemos hasta Tototl y le hablamos de nuevo. Nos ponemos frente a la puerta del jardín y cuando aparezca una barca saltamos sobre ella para conseguir llegar a la otra orilla. Luego vamos adelante, a la izquierda, pasamos por detrás de las casas donde está la puerta amarilla y seguimos siempre adelante hasta que podamos girar a la derecha y entramos en el mapa. Elegimos ir al barrio de los artesanos. Hacia adelante encontramos a Chimalli, que se convertirá en uno de nuestros mejores amigos, y le hablamos. Seguimos el camino a la izquierda y luego al fondo, donde encontramos a Turquesa, una cortesana que también nos ayudará en nuestra aventura. Le hablamos y le damos la joya encontrada en casa del poeta, con lo que ella nos dará un poema.

ACTO 2

Volvemos a entrar en la Barrio de los Artesanos y vamos adelante, derecha y entramos por la oscura puerta a la derecha del templo. Hablamos con el esclavo, le pagamos y vamos al patio trasero. Aquí está Chacoatl, con el que hablamos y le enseñamos el pergamino ensangrentado. Ahora debemos acabar de construir un escudo de plumas que está al fondo, en el suelo. Cogemos los 4 tintes y los ponemos en la cubeta de los 5 agujeros. Entre las plumas blancas deberemos coger dos para pintarlas, una de rojo y otra de azul claro, y luego también cogeremos una de verde. Pero lo debemos hacer por orden y poniéndolas en el lugar donde vemos que faltan las tres plumas. Miramos el orden que tienen de colores y no hay ningún problema en resolver este puzzle. Después vemos un pote con granos blancos. Vamos cogiendo uno a uno y tintándolos del color que corresponda para acabar el dibujo central. Una vez acabado el escudo lo cogemos y hablamos con el artesano por última vez antes de salir de la casa. Fuera nos habla nuestro amigo Chimalli. Después volvemos al mapa para ir a la plaza de Tenochtitlán.

Vamos adelante dos veces y un mendigo nos pide limosna. Le damos dos granos de cacao y él nos da una pulsera de oro. Damos media vuelta, vamos una vez adelante, a la izquierda y todo adelante hasta el fondo. Nos giramos a la derecha y hablamos con el pescador. Le pagamos y nos montamos en su canoa. Cuando llegamos a nuestro destino tenemos que saltar al pavimento. Vamos adelante hasta el recaudador de impuestos, con el que hablamos para ponernos a su disposición. Y esta vez debemos resolver un puzzle de divisiones tras señalar las cajas. En Tenahtitlán ponemos 3 jaguares, 7 de algodón y 3 conchas. En las otras dos ciudades de debajo, por igual, ponemos 2 jaguares, 1 de algodón y 1 concha. El contable agradece nuestra ayuda y nos regala la bolsa sobrante. Giramos a la izquierda y vamos al fondo, hasta la esquina. Seguimos recto por lo que parece un túnel y entramos en Palacio. En el patio exterior bajamos por la izquierda al patio interior y hablamos con el guardia del escudo y también con el personaje que está en la esquina más abajo. Volvemos al patio superior y vamos a la izquierda para hablar con el guardia. Le enseñamos el escudo de plumas y nos deja entrar a la habitación de "Serpiente Mujer". Vamos hasta él y le hablamos. Le damos el escudo, nos da una bolsa de semillas de amaranto y seguimos hablándole hasta que nos hace arrestar.

ACTO 3

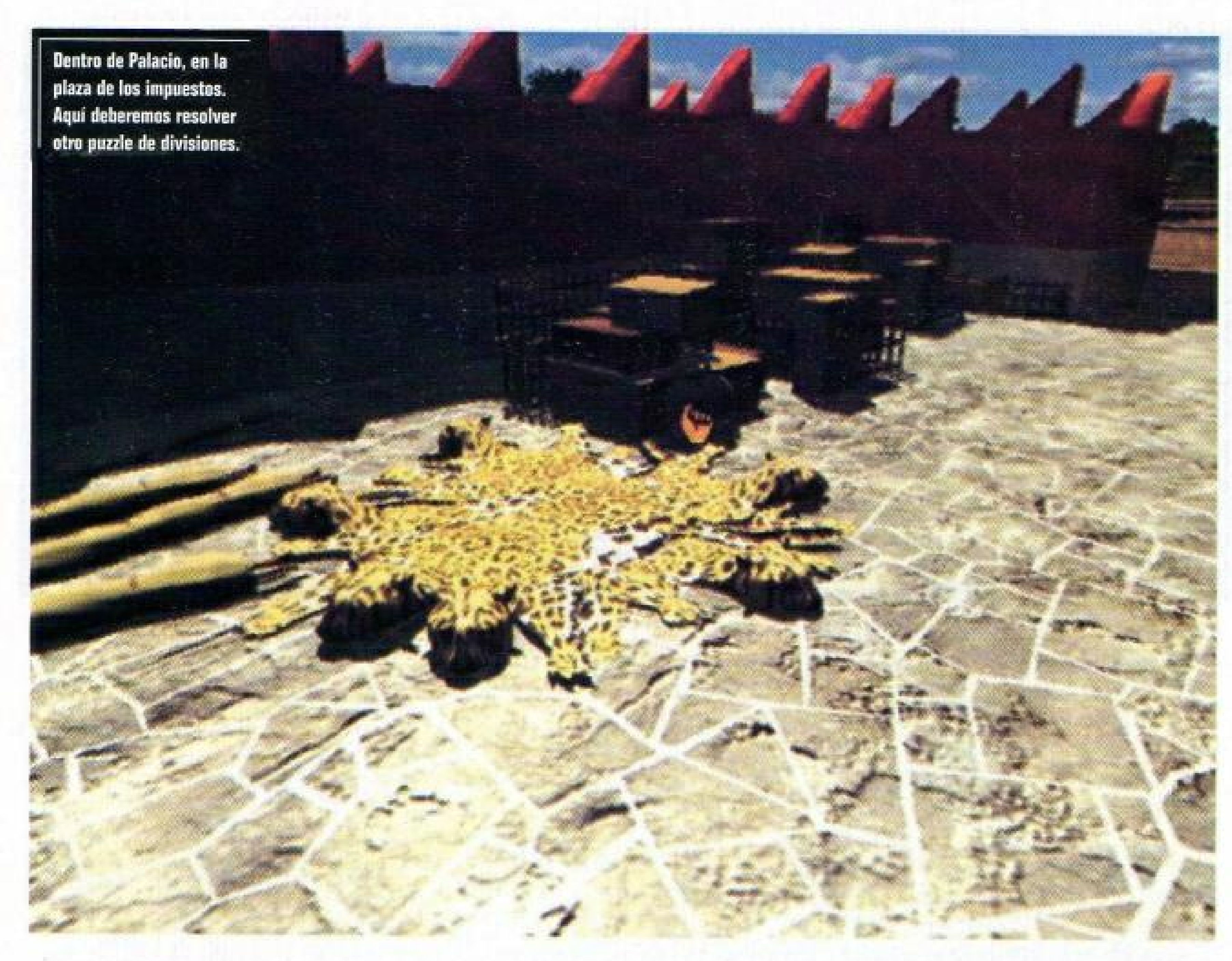
Encerrados en una jaula miramos el suelo y cogemos un cuchillo, que usamos en las dos cuerdas que atan la puerta para poder salir. Vamos hasta el fondo y hablamos con nuestros padres. Para salir vemos dos puertas, y la de la izquierda no tiene guardia. Cogemos la cerbatana y disparamos a la pantera de la jaula. Esto distrae al otro guardia, con lo que podemos escapar por la derecha. Subimos por las escaleras del fondo a la derecha y encontraremos otra vez al contable que, al hablarle, nos regalará un sonajero mágico. Vamos adelante, derecha y al fondo y volvemos a entrar en el Palacio. En el patio volvemos a hablar con el guardia y luego seguimos a la derecha, girando, hasta llegar a una cortina que atravesamos. Le enseñamos el sonajero al nuevo guardia y podemos entrar otra vez a los aposentos de










Dentro de Palacio, en la plaza de los impuestos. Aquí deberemos resolver otro puzzle de divisiones.

"Serpiente Mujer", que nos habla y nos manda una misión que, de acabarla bien, nos salvará y también a nuestros padres. Finalmente, somos nosotros los que le hablamos.

ACTO 4

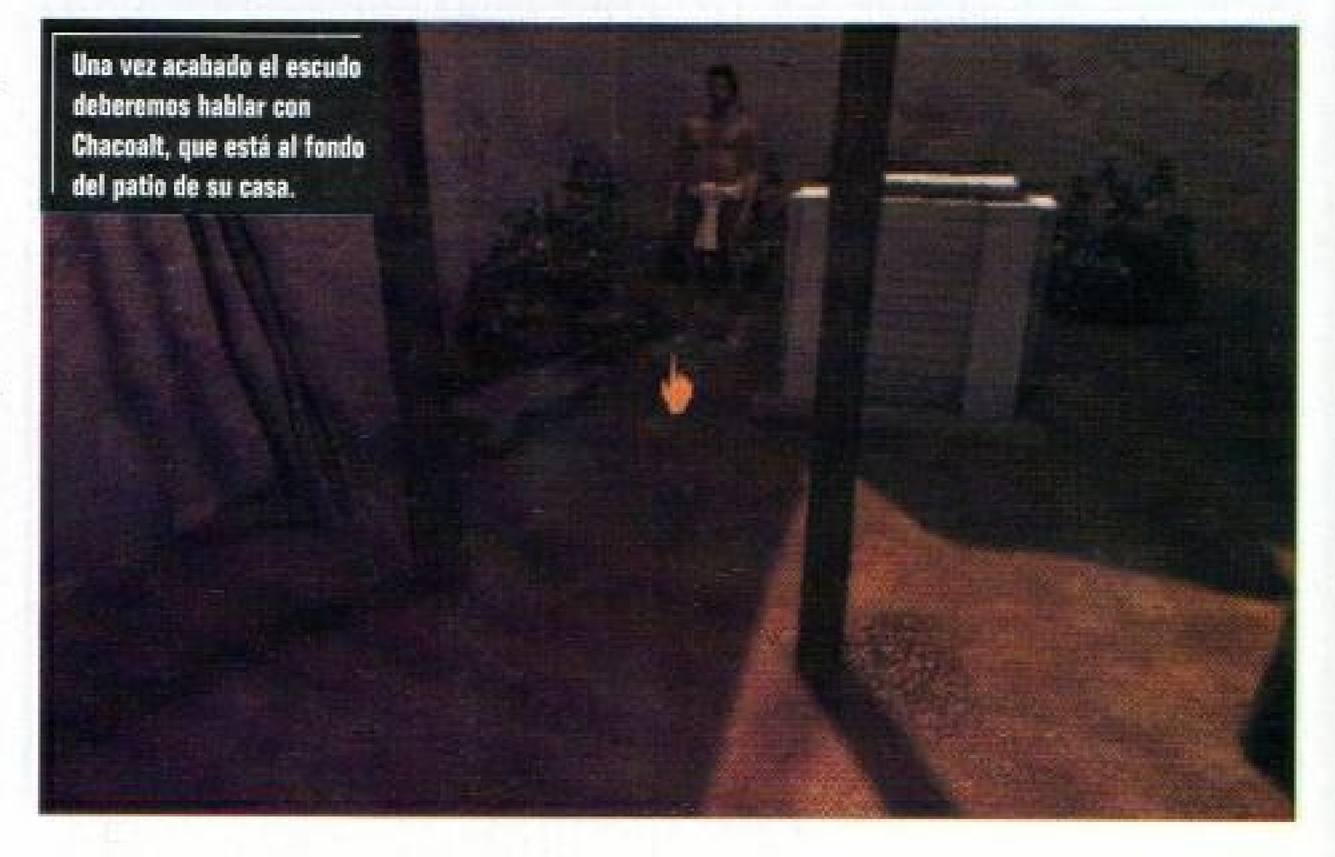
Vamos hasta el mapa para regresar a nuestra aldea. En la puerta del marco rojo cogemos el palo de excavación, que está apoyado en la pared, y entramos en la choza. Vamos hasta el patio y examinamos la estatua que hay en la habitación de los baños para quedar frente a ella. Usamos la pala de excavación justo debajo, en el suelo, por 2 veces y cogemos el tesoro. Salimos de la casa y volvemos al mapa para elegir ir al Barrio de los Artesanos. Vamos adelante, derecha y hablamos con Chimalli. Damos media vuelta, vamos adelante y hablamos con Turquesa. Izquierda, adelante y volvemos a estar frente a Chimalli. Entramos por la puerta negra del templo que hay a su derecha. Vamos hasta el patio y hablamos con el esclavo, que nos dará un mensaje de Chacoalt. Salimos de la casa y volvemos a hablar con Chimalli. Izquierda y entramos por el callejón. Hablamos con el vendedor de madera y le compramos un haz. Al fondo, hablamos otra vez con Turquesa, que nos desvela el misterioso mensaje de Chacoalt. Seguimos todo al fondo y hablamos con el joyero "Siete Sílex", pero pronto averiguamos que no es la persona que nos interesa. Le damos el haz de leña, seguimos hablándole y le enseñamos el collar del noble asesinado. Volvemos tras nuestros pasos para poder hablar otra vez con Chimalli y entramos en el mapa para regresar al barrio de comerciantes, donde vamos a la izquierda y adelante, pasando el puente. Luego vamos al otro lado del palacio con columnas azules, y un personaje nos hablará y nos dirá dónde está la casa de "Siete Sílex". Seguimos a la izquierda y entramos en la casa con el marco blanco, que nos queda justo enfrente. Salimos al patio y entramos en la habitación de la izquierda. Vamos al otro lado de la pared y usamos nuestro cuchillo en el agujero para coger un collar. Justo en ese momento aparece "Siete Sílex". Le damos nuestro tesoro y seguimos con la conversación para averiguar un nuevo nombre: "Tres Conejos". Al salir de la casa los guardias nos rodean, y al frente está "Cabeza de Montaña". Para escapar sólo tenemos que apuntar al gran jarro del suelo, que dejará libres a varias serpientes. Esto entretendrá a los soldados lo suficiente para que podamos huir.

ACTO 5

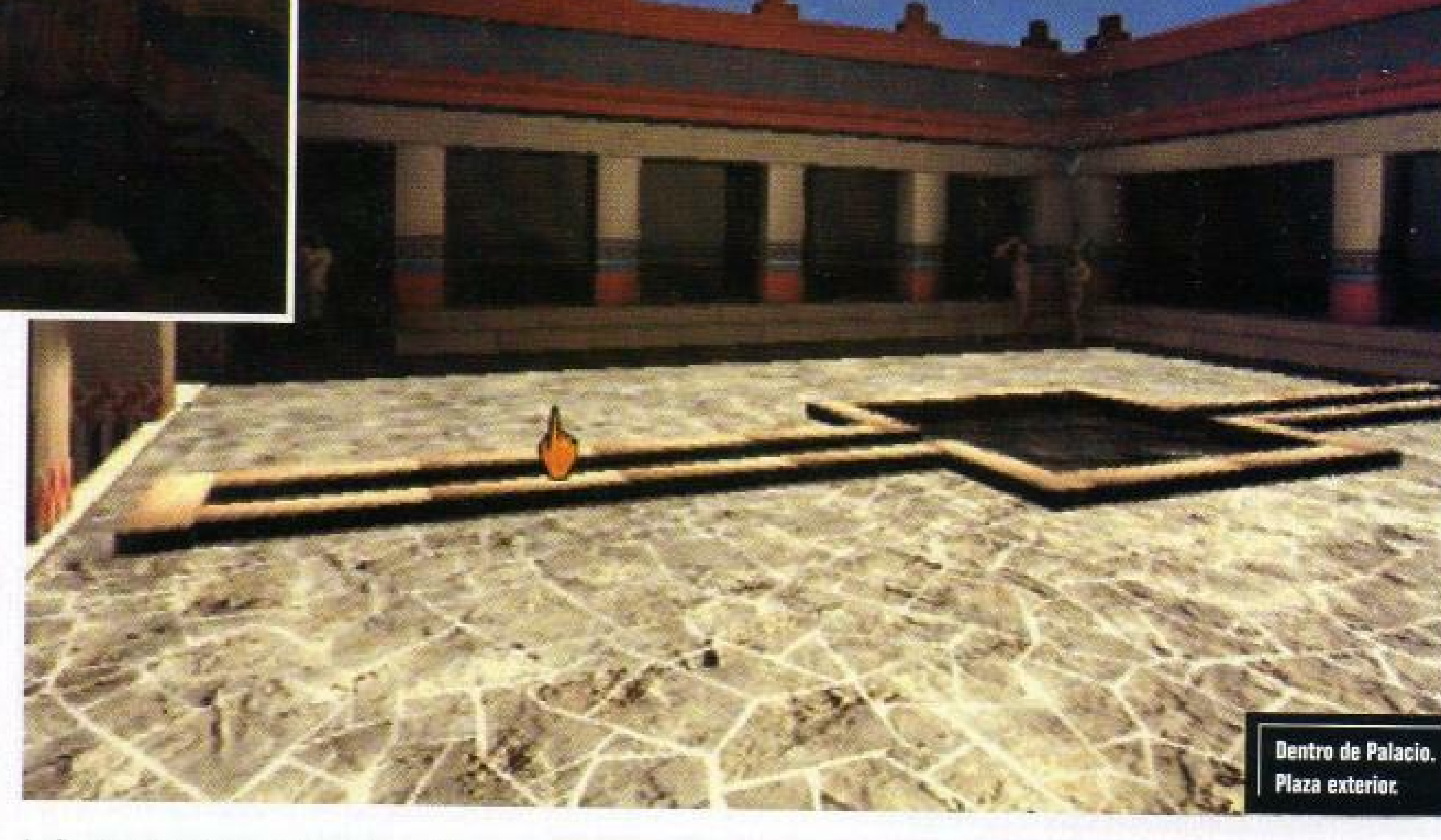
Volvemos al barrio de comerciantes y entramos en el mercado. Compramos a la vendedora de la derecha una calabaza de alcohol y le pedimos información. Salimos, vamos a la izquierda, pedimos información al vendedor de madera, volvemos atrás hasta el puente por el que llegamos, y cogemos la ruta de la derecha y todo al fondo hasta el Palacio de las columnas azules. Hablamos con nuestro amigo, y luego con el guardia del Palacio, pero no nos deja pasar. Entramos por el callejón a la derecha del Palacio y hablamos con el viejo borracho que está jugando al Patolli. Le damos la calabaza y le decimos que queremos jugar. Este juego es fácil de comprender pero no hace falta ni ganar, cosa bastante difícil. Después de perder 3 ó 4 veces nos dirá igualmente lo que queremos saber. Al acabar volvemos al mapa para ir a ver a los artesanos, donde hablamos con Chimalli. Y otra vez volvemos al mapa para ir al barrio de los comerciantes. Vamos a la derecha y hablamos con Turquesa. Al final nos dará un tambor sagrado. Y volvemos al mapa para ir a la Plaza de Tenochtitlán. Vamos todo recto hasta el fondo y hablamos con el guardia. Le enseñamos el tambor y ya podemos entrar.

ACTO 6

Una vez pasadas las grandes puertas que quedan tras el guardia, estamos en lo que podríamos llamar el Centro Ceremonial. Vamos adelante, izquierda, adelante, izquierda y todo adelante hasta que nos para una sacerdotisa. Con ella sólo debemos hablar del tambor. Derecha y vamos hasta el guardia del fondo. Le hablamos, y cuando diga que nos recuerda, le enseñamos rápidamente el collar del noble asesinado. Y así ya podemos entrar. Vamos adelante, giramos a la izquierda y hablamos con el nuevo guardia. Para entrar nos propone tres acertijos. La respuesta de primero es "un ojo", la del segundo es "una nariz" y la del tercero es "una boca". Pasamos por detrás del guardia, seguimos adelante y escuchamos, escondidos, la conversación que mantienen "Tres Conejos" y la sacerdotisa "Papatzin". Una vez se han ido entramos en la sala y cogemos la estela del suelo y el espejo de obsidiana de la mesa, a la izquierda de la estatua. Ponemos la estela en el suelo, frente a la estatua, y movemos ésta. Del agujero que queda en la base de donde estaba la estatua cogemos una


Una vez acabado el escudo deberemos hablar con Chacoalt, que está al fondo del patio de su casa.





Dentro de Palacio. Plaza exterior.

calabaza de veneno. Salimos por donde hemos venido y subimos las escaleras. Oiremos unas voces y usamos el espejo en una de las columnas para ver quiénes hablan, y luego esperamos unos 15 segundos para volver a hacerlo. Cuando se vayan, también podemos salir nosotros.

Una vez fuera, sólo podemos ir a la izquierda y adelante. Después vamos 2 veces adelante, izquierda, adelante y 2 veces a la derecha. Aquí podemos preguntar al guardia sobre la Casa de Canto. Derecha, 2 veces a la izquierda, giramos un poco a la derecha y vamos todo al fondo hasta el edificio que parece que tiene las murallas como las de un castillo, y que es precisamente la Casa de Canto. Vamos hasta el guardia, le hablamos, le enseñamos el tambor y entramos para ir todo al fondo. Hablamos con la mujer ("Flor de Piedra") y le damos el tambor. Luego le damos el poema y nos dará el nombre de un buen amigo: Ayocuan. Acabada la conversación damos media vuelta y salimos, por las escaleras, al exterior. Ahora ya sólo hay que salir de todo este Centro Ceremonial.

ACTO 7

Pasada la gran arcada vamos una vez adelante y nos giramos a la izquierda para hablar con Chimalli. Luego seguimos todo al fondo y, al llegar al río, giramos a la izquierda, vamos adelante y subimos las escaleras de la izquierda. Por la derecha quedaremos frente a una puerta de madera, que está cerrada. Giramos a la izquierda y usamos el cuchillo en la cuerda que sujeta la especie de calavera, con lo que la puerta de madera baja y ya podemos entrar. Seguimos adelante y nos paramos frente al guardia. Le hablamos, le enseñamos el sonajero mágico y entramos por detrás suyo. Vamos 3 veces adelante y llegamos a los jardines exteriores. Nos dirigimos hasta el guardia del fondo y giramos a la derecha. Todo el fondo y escuchamos la conversación que mantienen "Tres Conejos" y el "Caballero Jaguar". Volvemos hasta el guardia de antes y cogemos una caja que hay a la derecha, en el suelo. Vamos hasta la puerta del otro lado del jardín interior y giramos a la derecha. En el parterre de flores dejamos la caja y nos subimos en ella para coger una flor blanca. Bajamos y vamos hasta el poeta, que siempre está en la parte final izquierda. Le hablamos, preguntamos por Ayocuan, le enseñamos la flor y por fin descubrimos que es él. Seguimos hablándole y nos dará un poema.

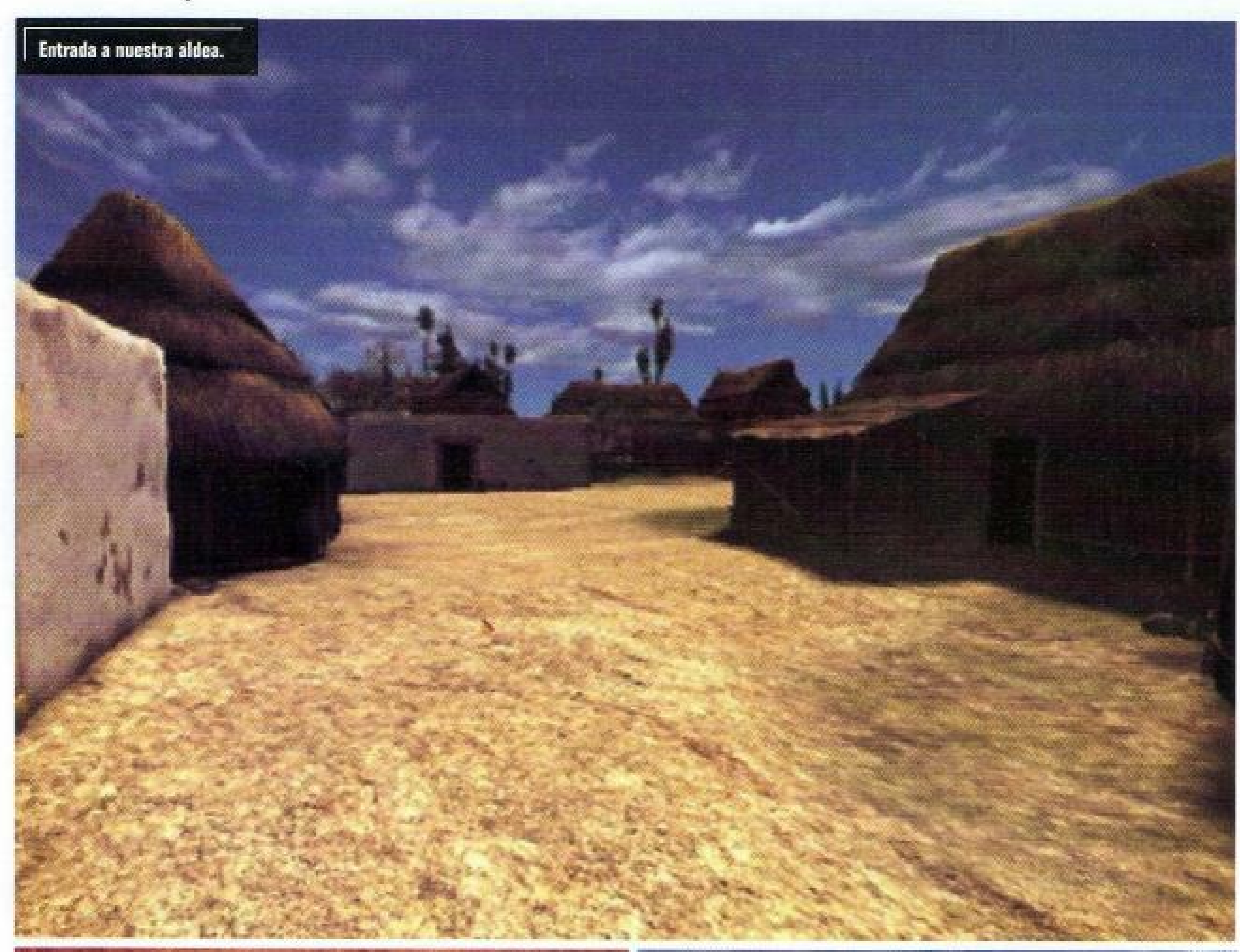
Salimos del Palacio por donde hemos entrado y luego vamos a la derecha hasta la gran avenida. Nos dirigimos todo al fondo hasta la entrada al Centro Ceremonial y giramos a la derecha para ir al fondo, donde están haciendo unas obras. Cogemos la antorcha, apoyada en la pila de fuego, y la usamos en ella para encenderla. Con la antorcha en la mano nos metemos por el acueducto de la izquierda y vamos dos veces adelante. Luego hacemos un giro grande a la izquierda y nos metemos por la nueva abertura hasta llegar al final y quedar frente a un muro. Giramos a la izquierda, vemos una abertura y nos metemos por ahí.

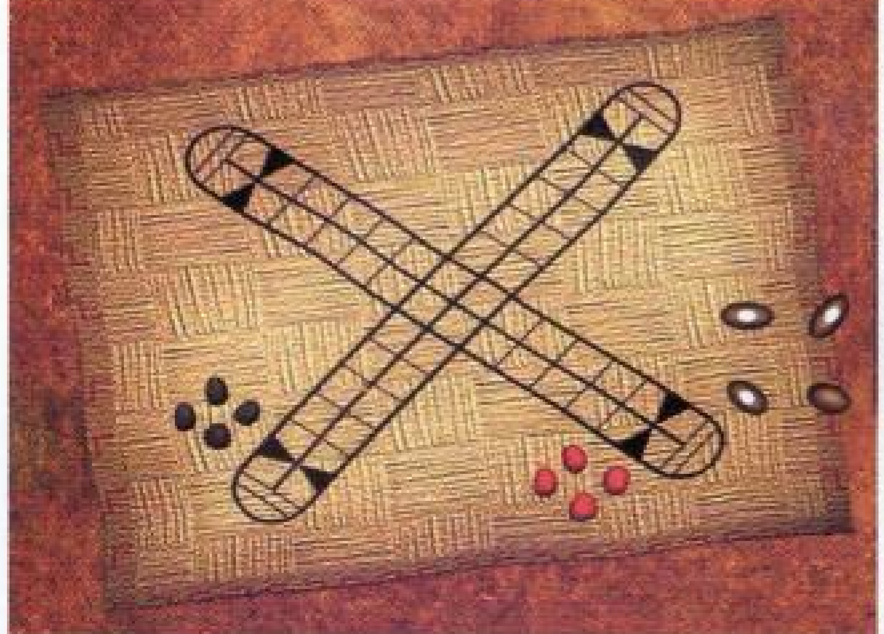
ACTO 8

Volvemos a estar en el Centro Ceremonial. Vamos adelante y derecha y un sacerdote nos habla. Le respondemos, le damos el sonajero mágico y nos deja seguir. Ahora debemos llegar hasta una pequeña pirámide con cúpula cuadrada y roja que está en dirección adelante, izquierda, derecha, adelante, izquierda, adelante e izquierda. Ahora giramos a la derecha y cogemos la escalera apoyada en la pirámide. Seguimos nuestro camino por la izquierda, adelante y 2 veces a la derecha, y preguntamos al sacerdote por "Tzompantli", el Muro de las Calaveras. Derecha, dos veces adelante y quedamos frente al muro. Un muro con unas puntas arriba, como si fueran unas rejas y que está al otro lado del centro. Usamos la escalera en el muro, subimos y quedaremos frente a un puzzle de calaveras. Sólo tenemos que fijarnos en las 3 columnas de la izquierda y mirar la posición que tienen las calaveras. Luego hay que colocar en la misma posición las que hay en las demás estacas, para dejar la columna de la derecha libre y poder coger de ella otro poema. Volvemos a la Casa de Canto, pero esta vez entramos por la puerta de la izquierda que no tiene vigilancia. Entramos por la habitación del "Calendario Divino" y luego seguimos por el pasillo final de la derecha, y, en la nueva habitación, un poco a la izquierda, vamos hasta "Flor de Piedra", que nos habla. Le damos el poema del Muro de las Calaveras y seguimos con la conversación. Al final nos devuelve este poema y el que se había guardado de Turquesa. En nuestro inventario unimos los dos poemas, el de las Calaveras y el de Turquesa, de forma que coincidan en la misma línea, por un lado las "3 Casas" y por el otro las "5 Serpientes". Así conseguimos una "Combinación de Poemas" que damos a

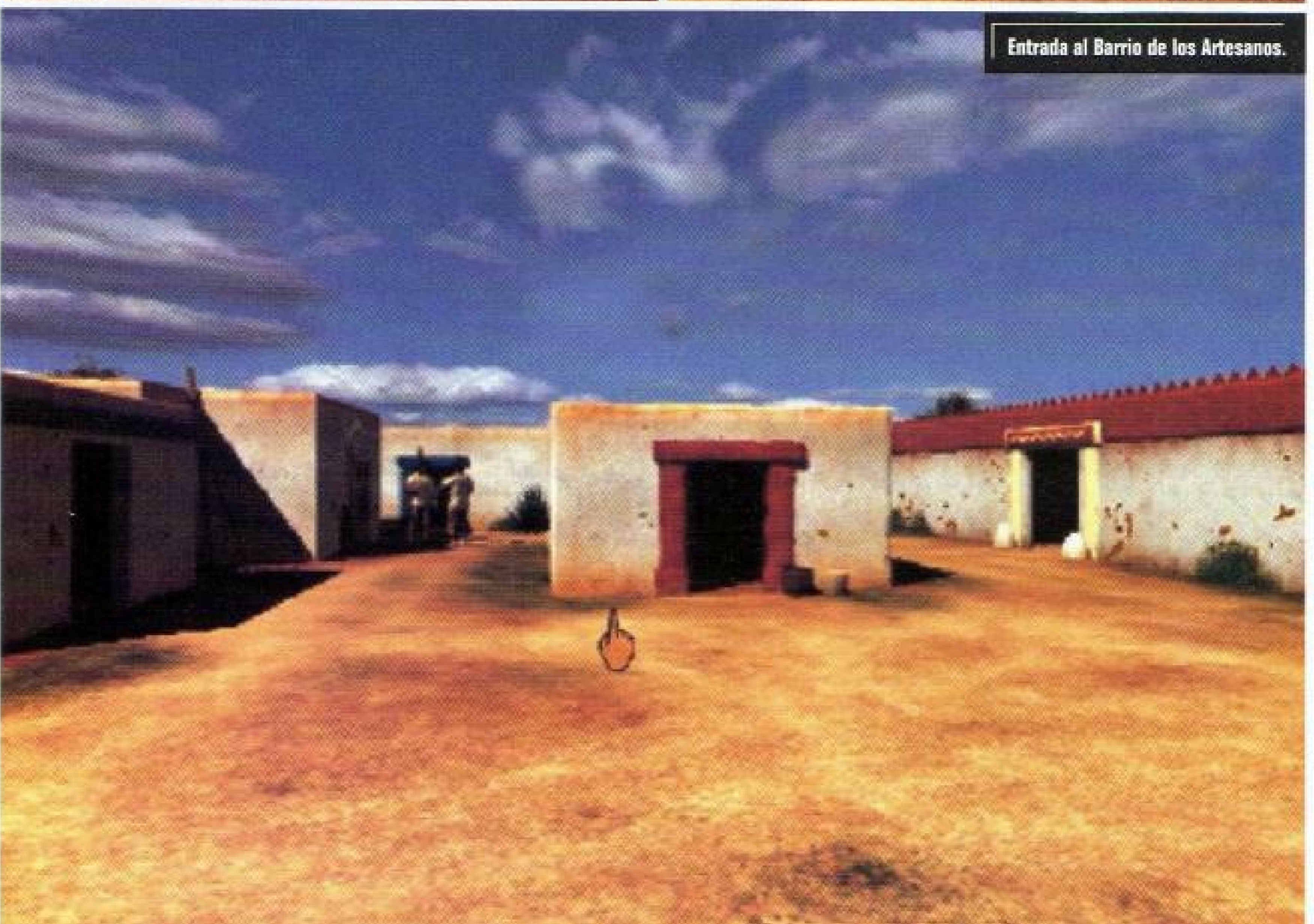


En los aposentos de "Serpiente Mujer" y, frente a él, esperando que nos hable.


Entrada a nuestra aldea.






Entrada al Barrio de los Artesanos.

"Flor de Piedra". Salimos de aquí y vamos al campo de juego sagrado de pelota o Tlachtli, que se encuentra justo detrás del Muro de las Calaveras. Lo debemos bordear por la izquierda y quedaremos frente a él. Entramos y vamos hasta el jugador, que nos habla. Damos media vuelta, cogemos la pelota del suelo, vamos adelante hasta el aro y tiramos la pelota por él hasta acertar. Una vez conseguido volvemos a hablar con el jugador. Volvemos a la Casa de Canto, entrando por el lugar sin guardia y vamos hasta "Flor de Piedra" para hablarle. Volvemos a la habitación anterior, la del calendario y miramos las paredes examinando cada dibujo hasta encontrar los que se corresponden a 5 serpientes y a 3 casas. Una vez sabemos a qué dioses pertenecen volvemos a hablar con "Flor de Piedra".

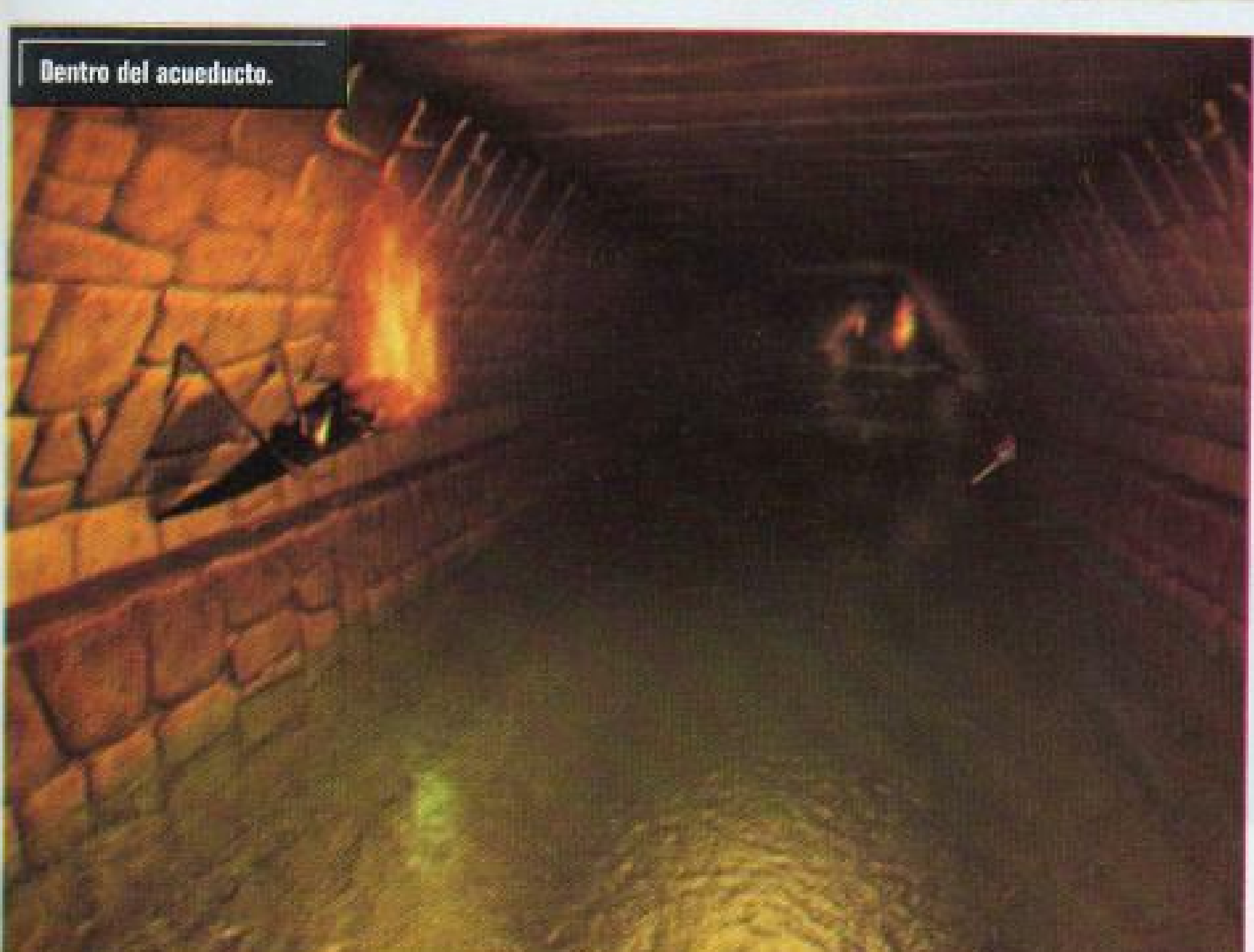
ACTO 9

Nos encontramos en la "Fuente de Chapultepec". Vamos 2 veces adelante e izquierda para hablar con el guardia. Contestamos con la segunda frase que habla de "Tres Conejos". Damos media vuelta y vamos al fondo hasta el árbol sobre lo que parece un puente. En la parte de atrás usamos la cerbatana para matar a dos pájaros, que recogemos y vamos a dárselos al guardia para que nos deje pasar. Seguimos adelante y vemos a varias personas entrando jarras de veneno en una cabaña. Derecha y vamos hasta la cabaña, para pasar a la derecha del guardia. Cogemos el tarro y damos la bolsa de semillas al loro, que pronunciará una frase. Volvemos frente al guardia, le decimos la contraseña y entramos en la cabaña. Derecha, cogemos un palo de la izquierda y vamos al fondo. Usamos el palo en las jarras para destrozarlas y volvemos a salir. Fuera los soldados nos rodean y con "Cabeza de Montaña" en primer término, pero aparece Chamalli, que nos ayuda a escapar. De todas formas seguimos rodeados y sólo podemos ir hacia delante 2 veces para quedar frente a "Flor Negra". Elegimos la opción de morir y bebernos el veneno. Ahora sólo tenemos unos 10 segundos para dar la vuelta y tirarnos a la piscina.

ACTO 10

Despertamos en la choza de Quilaztli, que nos ha curado, y salimos para hablarle. Nos vamos hasta el río para llegar a la isla de la cabaña y vamos hasta ella. Cogemos el cuchillo, cortamos las hierbas medicinales que hay bajo las flores rojas de la derecha y regresamos a la barca para volver a la aldea. Regresamos a casa de Quilaztli y salimos al patio. Le hablamos y le damos las hierbas. Vamos a la habitación anterior y cogemos la calabaza con el antídoto. Salimos del pueblo y vamos a la plaza de Tenochtitlán. Una vez aquí, vamos a la derecha y hablamos con el pescador del

Explanada de la Plaza de Tenochtitlán.


Dentro del acueducto.


Dentro de Palacio y después de oir varias conversaciones, debemos mover esta estatua y coger el pote de veneno que se esconde debajo.


Habitación del "Calendario". Todas las paredes están llenas de dibujos.



canal. Le pagamos y nos lleva hasta la plaza de los tributos, a la que saltamos desde la barca. Entramos en el Palacio por la entrada del ángulo del edificio y en la primera habitación, al fondo, giramos a la izquierda y usamos el cuchillo en la tela para rasgarla. Entramos por esta abertura y seguimos el corredor iluminado para llegar al patio interior. Vamos a la izquierda para hablar con Ayoucan. A la segunda frase le respondemos la segunda opción, que habla de "Tres Conejos" y de "Flor Negra". Ahora pasamos al patio superior y entramos por la puerta de la derecha, aprovechando que Ayoucan está distrayendo al guardia. Una vez dentro de la habitación de "Serpiente Mujer" vamos hasta él y le damos el antídoto.

Dardo

GABRIEL KNIGHT 3

Gabriel ha cogido un tren que lo lleva a Couiza, Francia. Su misión es encontrar a Charlie, el bebé del Príncipe James que ha sido secuestrado. Baja del tren, coge un taxi y llega a Rennes-Le-Château, donde tiene reserva en el hotel. Curiosamente esta misma noche han llegado bastantes clientes para hacer un tour turístico por la zona. En definitiva, somos Knight, Gabriel Knight, y vamos tras la pista de unos secuestradores de niños



Daniel Knight en la habitación de su hotel, a la llegada al mismo. Es el hotel Rennes-Le-Château, en el pueblo del mismo nombre. La salida de la habitación está en la puerta roja de la derecha.

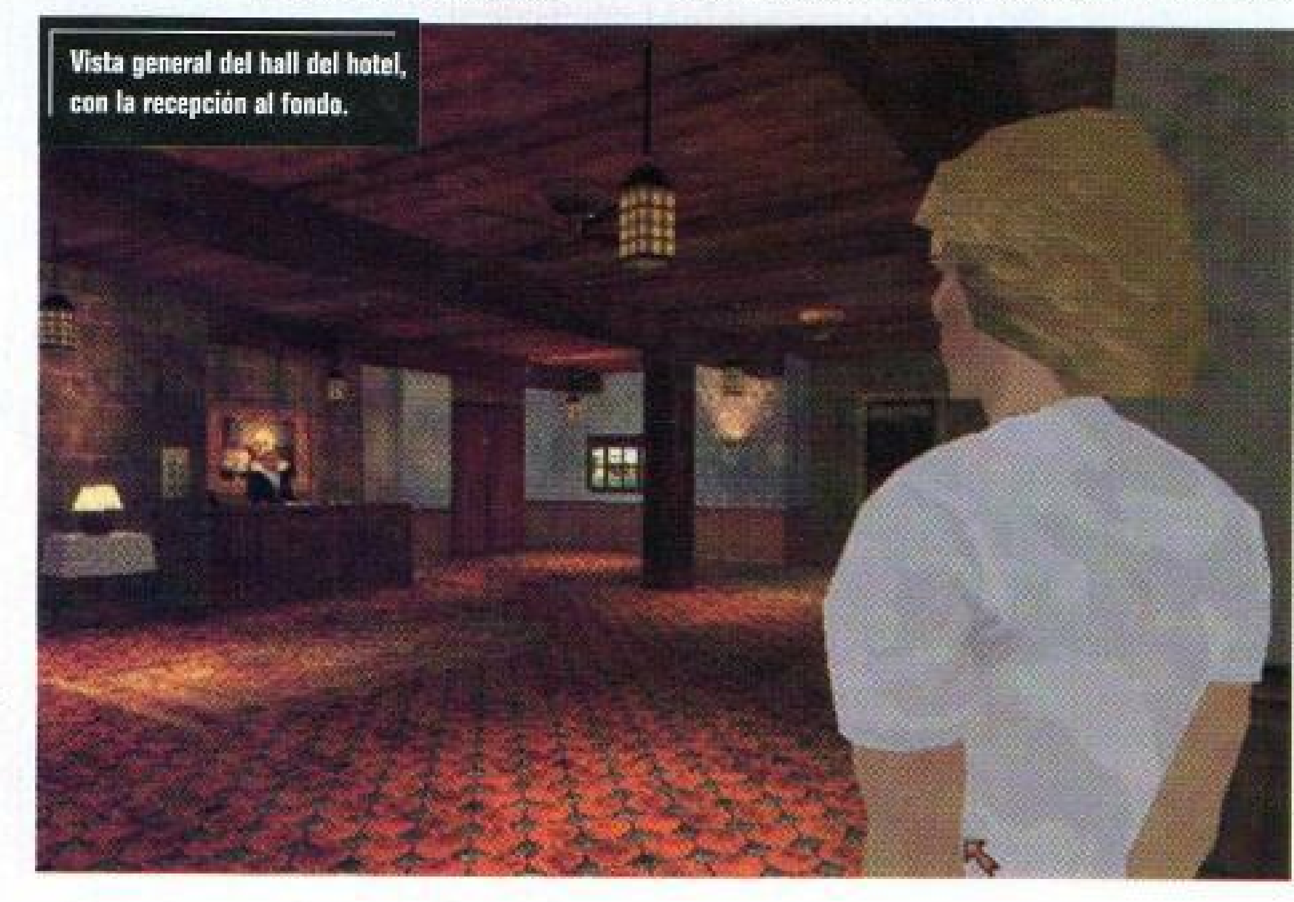




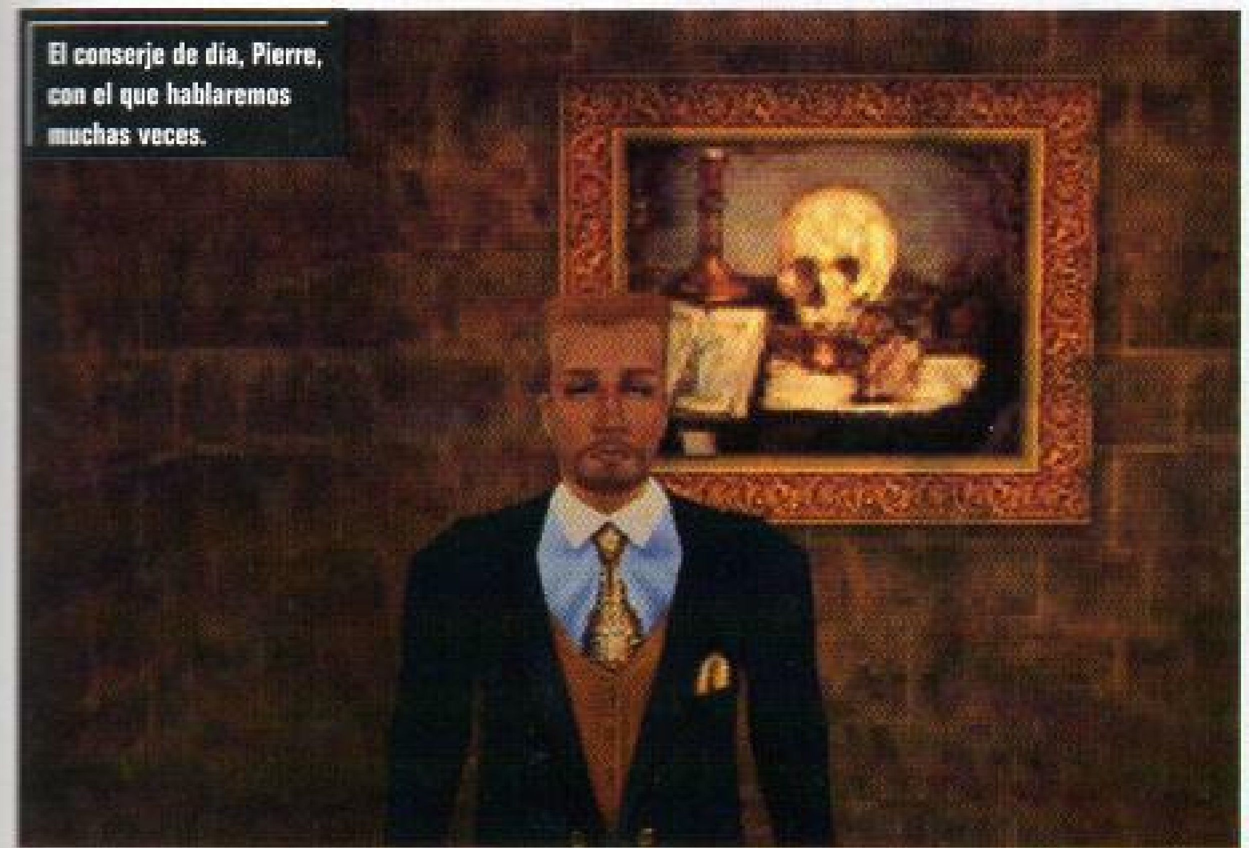
DÍA 1: 10:00 A.M. - 12:00 P.M.

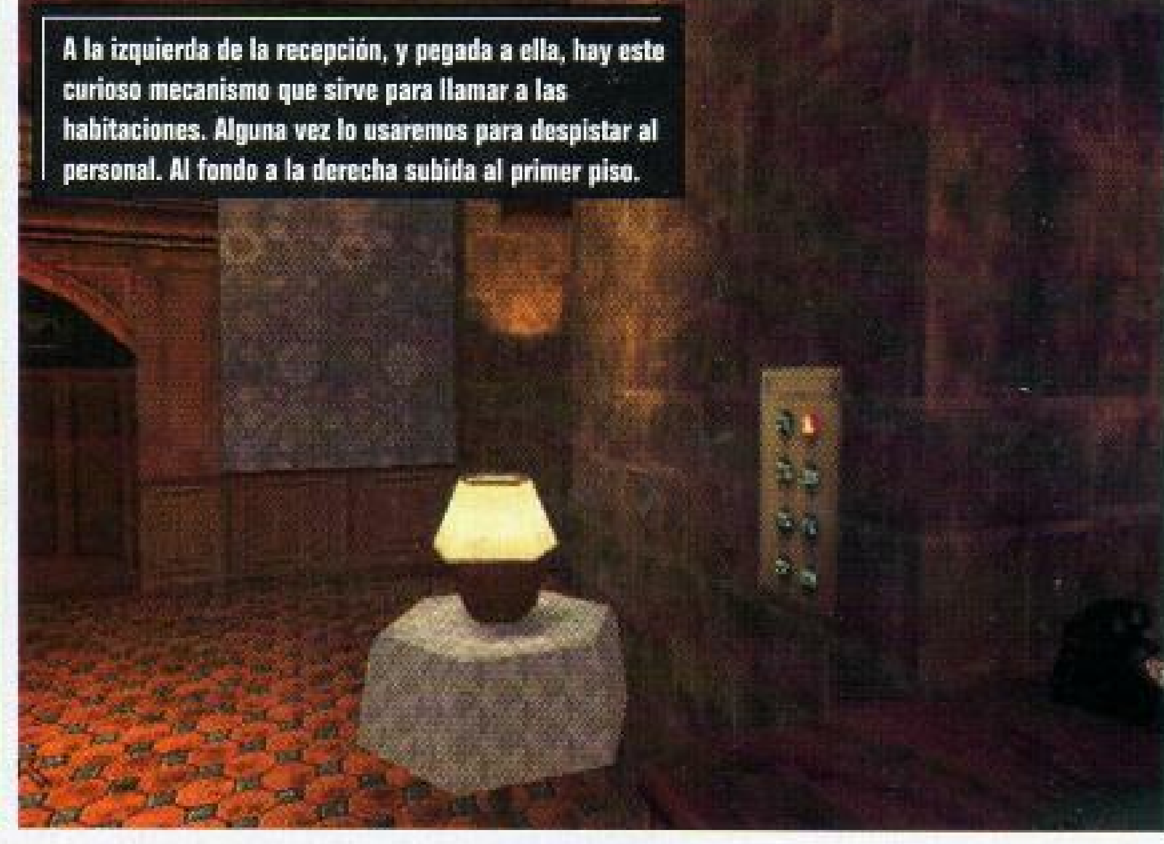
En la habitación del hotel abrimos el armario y cogemos la percha y la cinta aislante. Salimos al pasillo. Bajamos las escaleras y en el vestíbulo hablamos con Pierre, el recepcionista. Entramos en el comedor, tomamos un café y hablamos con nuestro viejo amigo Mosely. Otra vez en la recepción miramos el libro de registro, cogemos el rotulador negro y hablamos con Pierre. En la salita nos acercamos a Emilio Baza para presentarnos. Entramos en las cabinas telefónicas y usamos la tarjeta del Príncipe James para llamarle. Salimos del hotel y vamos hasta la camioneta para hablar con Madeline Buthane, la guía del grupo. Pasamos la arcada del hotel y vamos hasta la librería que queda detrás de la furgoneta, donde miramos varios libros sobre el Grial. Volvemos a la puerta del hotel y ahora tomamos el camino hacia el otro lado. Así pasamos por una Iglesia y, más adelante, llegamos a un Museo, donde leemos el cartel y subimos las escaleras para entrar. Al fondo hablamos con la Sra. Girard, la encargada. Subimos las escaleras y leemos todos los carteles colgados.

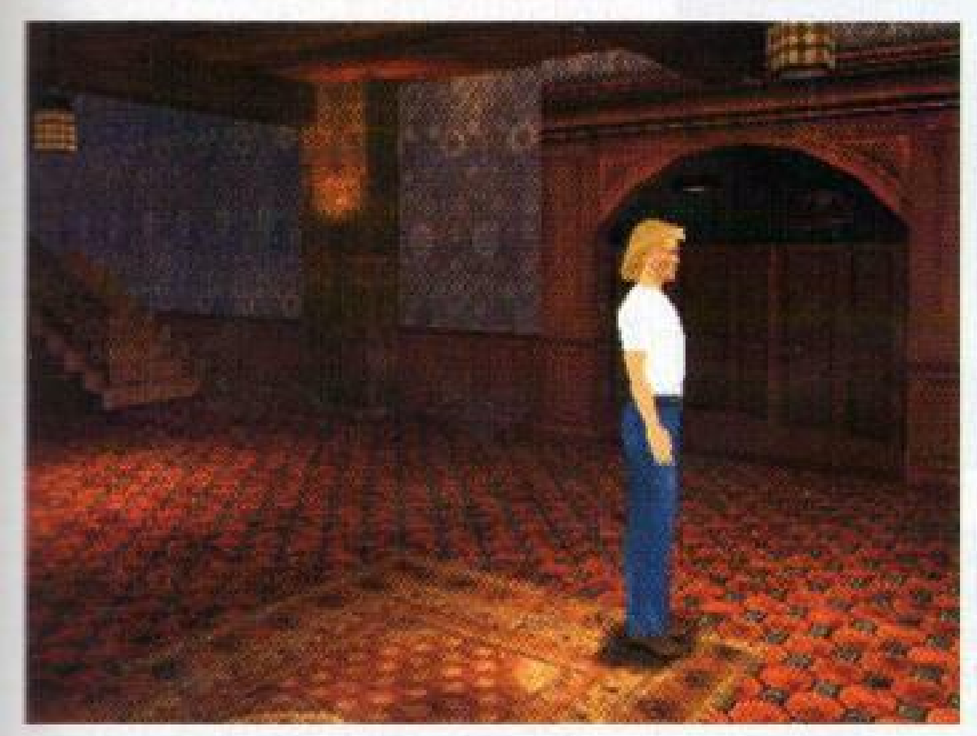
Hablamos con Lady Lily Howard y su acompañante Estelle Stiles. Examinamos los cuadros colgados y escuchamos la conversación de las mujeres. Miramos los



Vista general del hall del hotel, con la recepción al fondo.


El conserje de día, Pierre, con el que hablaremos muchas veces.


A la izquierda de la recepción, y pegada a ella, hay este curioso mecanismo que sirve para llamar a las habitaciones. Alguna vez lo usaremos para despistar al personal. Al fondo a la derecha subida al primer piso.





objetos que están delante de ellas, en la mesa, y salimos para regresar al hotel.

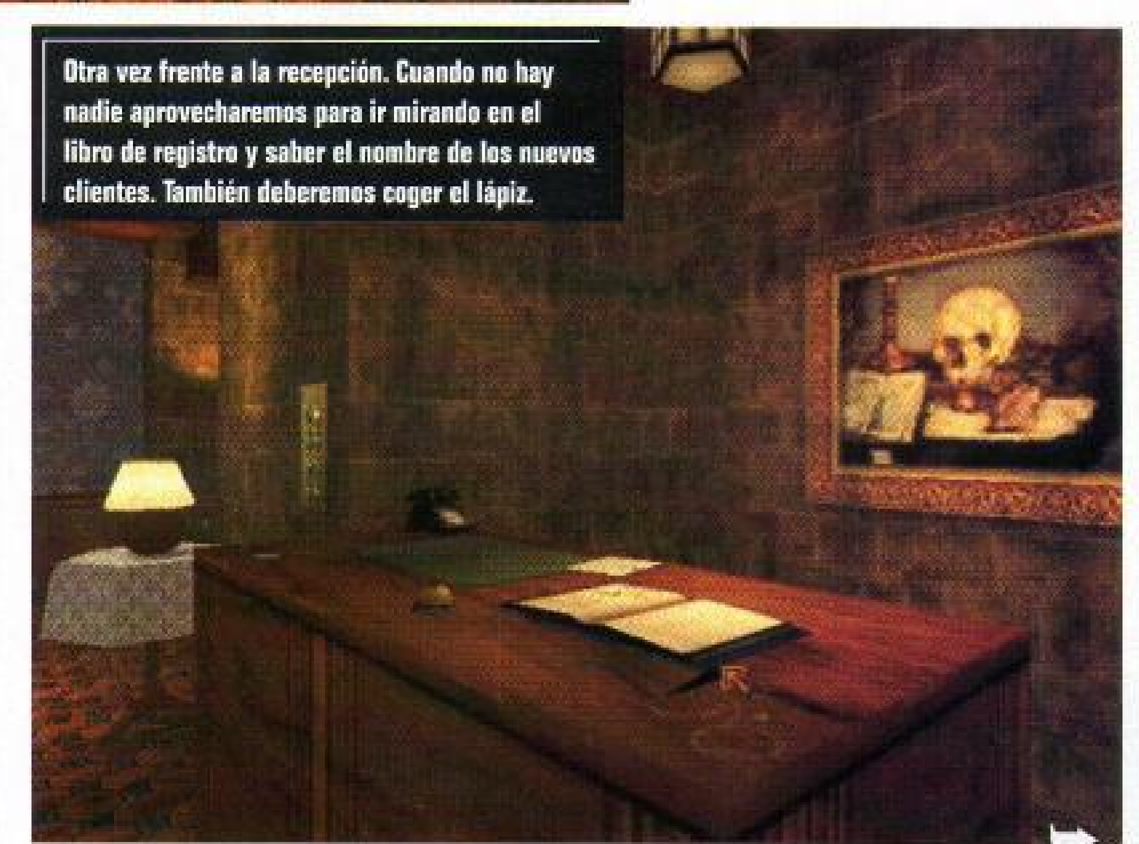
DÍA 1: 12:00 P.M. - 2:00 P.M.

En el comedor vemos a Madeline hablando con el Sr. John Wilkes. Nos acercamos y hablamos con los dos. Regresamos a la recepción y miramos el libro de registro. Subimos al primer piso y vemos cómo Emilio y las dos señoras cambian de habitación. Vamos a la habitación de Mosely, llamamos, pero no está. Salimos del hotel y vamos a la Iglesia. Entramos en ella y escuchamos la conversación del párroco, Abbe Arnaud, con Vittorio Buchelli, otro turista. Hablamos con los dos y examinamos el lugar. Regresamos al hotel y vamos al comedor para hablar con Lady y Estelle. Subimos a las habitaciones y llamamos en la de Mosley, que nos abre y conversamos. A la segunda frase miramos por la cerradura de la puerta para ver a Emilio. Salimos, cogemos el vaso y continuamos nuestra charla con Mosely.

DÍA 1: 2:00 P.M. - 4:00 P.M.

Salimos del hotel, vamos hasta la fuente y entramos en el callejón de la derecha, donde alquilan motos. En el mostrador hablamos con el encargado. Regresamos al Museo y miramos la caja del suelo, para coger una gorra. Hablamos con la encargada y volvemos a la Iglesia, pero está vez entramos por el callejón de su derecha y vamos hasta el fondo. Acariciamos a un gato que se mete por el agujero de una puerta. Regresamos al hotel y hablamos con Lady y Estelle en la salita; luego volvemos a mirar el libro de registro y cogemos una chocolatina de la mesa del otro lado de la sala. Subimos a la habitación de Mosely, llamamos, entramos y le damos la chocolatina, además de hablarle de su pasaporte. Bajamos, cogemos otra chocolatina y regresamos a la Iglesia. Esta vez entramos en el cementerio de su derecha y vamos hasta la rectoría, todo al fondo, para coger el spray de la ventana. Al fondo de la fuente, pasando por la gran casa señorial, llegamos a la Torre Magdala donde entramos, subimos por las escaleras y hablamos con Buchelli. Regresamos al callejón del gato y ponemos un trozo de cinta adhesiva en el agujero de la puerta. Hacemos bajar al gato, que está sobre el muro, usando el spray y cuando se vuelva a meter por el agujero podremos coger algunos pelos.

Regresamos al hotel y subimos a las habitaciones. Dejamos la chocolatina frente a la habitación de Emilio y bajamos a la recepción. Miramos el cuadro de su izquierda, apretamos el número 33 y subimos por la escalera de la derecha. Sin que Mosely nos vea y escondiéndonos en la esquina, le cogemos el pasaporte cuando se para a comerse la chocolatina. Entramos en su habitación y le cogemos la chaqueta. En el buffet del comedor cogemos un sobre de sirope. Dentro del inventario usamos el rotulador en el pasaporte de Mosely. Luego cogemos los pelos de gato y los


Otra vez frente a la recepción. Cuando no hay nadie aprovecharemos para ir mirando en el libro de registro y saber el nombre de los nuevos clientes. También deberemos coger el lápiz.





↪ usamos en el sirope y la gorra la usamos en la chaqueta. Por último usamos la gorra y chaqueta en el bigote y ya tenemos un disfraz. Regresamos a la tienda de motos, nos ponemos el disfraz y conseguimos una buena moto. Señalamos tras la fuente y así salimos de la ciudad. Vamos al Château de Blanchefort. Aparcamos la moto y esperamos a que pase Wilkes con la suya para perseguirlo hasta L´Hermitage. Subimos la cuesta y vamos hasta él para hablarle. Regresamos a las motos y anotamos su matrícula. Esperamos un poco y perseguimos ahora a una camioneta que nos lleva hasta Coume-Sourde. Entramos por el camino y hablamos con Madeline. Regresamos a la moto, vamos al Château de Blanchefort, subimos por la derecha y todo adelante hasta llegar a una cabaña. Luego giramos y subimos a la cima de la montaña, por la derecha, para llegar a las ruinas del castillo. Usamos los prismáticos para examinar con el zoom todos los lugares que podamos. Salimos y vamos a Couiza - Estación de Ferrocarril. Hablamos con el taxista dos veces, pagándole, hablamos con la Sta. Marci, la de la taquilla y examinamos el cartel de llegadas y salidas. Regresamos a la moto.

DÍA 1: 4:00 P.M. - 6:00 P.M.

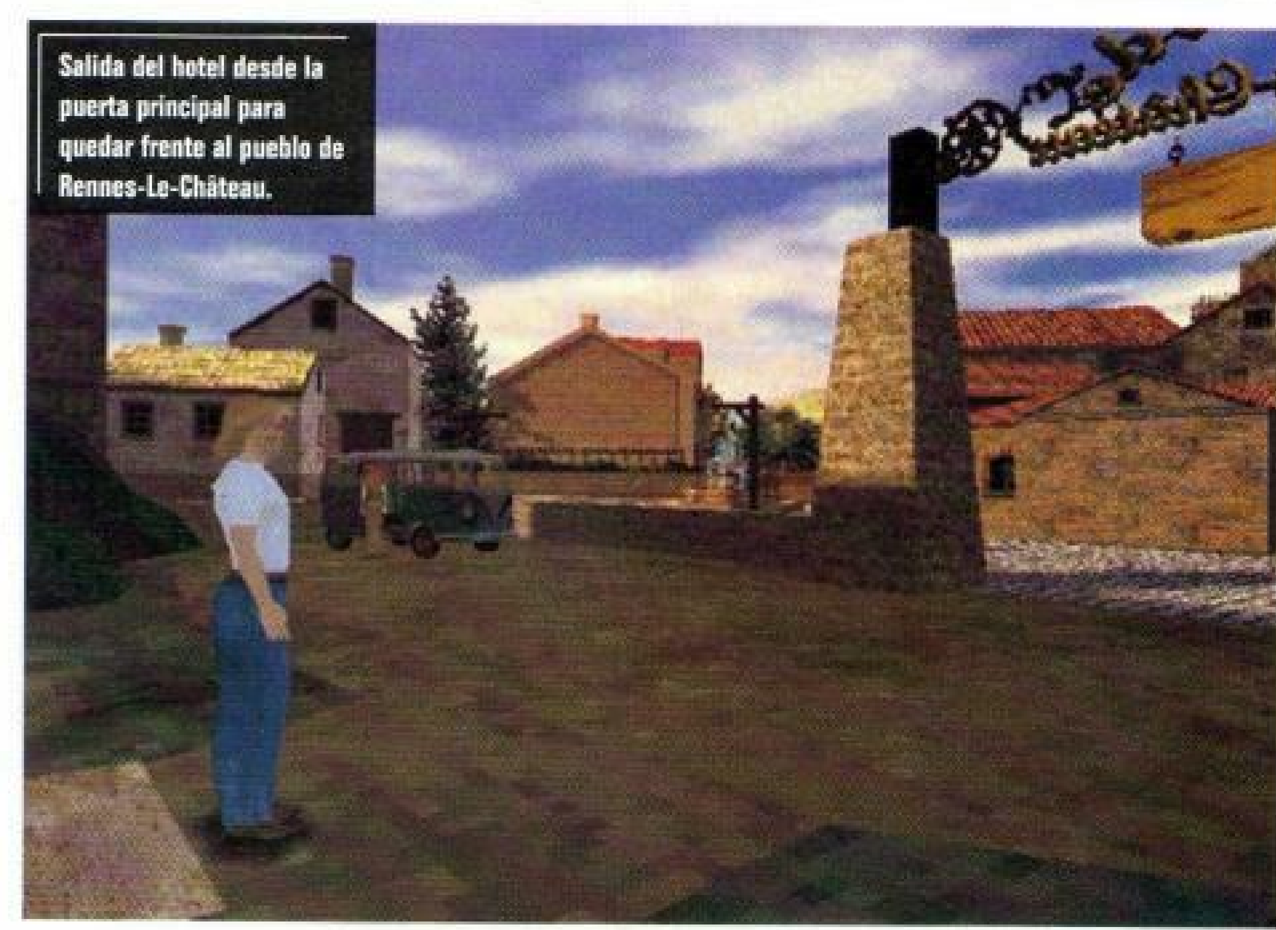
Regresamos a Coume-Sourde y hablamos con Madeline. Luego vamos a L´Homme Mort para hablar con Mosely y anotar el número de su matrícula. Volvemos al Château de Blanchefort y esperamos que pase una moto con sidecar, la de Lady y Estelle. La seguimos, pero al ver que sólo dan vueltas regresamos. Subimos y hablamos con Emilio y usamos los prismáticos para examinarlo todo otra vez. Regresamos a la moto y cogemos el camino a la izquierda para llegar a la Roque Nègre. Hablamos con Wilkes y regresamos a la moto para volver al pueblo e ir al cementerio. Nos paramos en la ventana de la sacristía, la abrimos y escuchamos la conversación entre Abbe y Madeline. Regresamos al hotel y usamos el vaso para escuchar en las puertas de las habitaciones. Salimos y vamos a La Casa de Larry Chester. Llamamos, nos abre y entramos para conversar. Después regresamos al hotel.

DÍA 1: 6:00 P.M. - 10:00 P.M.

Llegan Mc Douglas y Mallory, enviados del Príncipe. Hablamos con ellos en nuestra habitación y también lo hacemos con Grace. Seguimos a los dos secuaces hasta el cementerio, donde nos escondemos detrás de la primera tumba y vemos cómo amenazan a Abbe. Cuando se van, nos acercamos a la ventana de la sacristía y usamos el magnetófono. Regresamos al hotel y vamos al comedor. Oímos la conversación de Buchelli y Wilkes para después hablarles. En la recepción hablamos con Simone, la recepcionista de noche. Subimos a las habitaciones y volvemos a usar el vaso en las puertas para luego salir del hotel.



Una pequeña muestra de cómo se ve el inventario que tenemos. Siempre saldrá transparente y veremos los gráficos de detrás.



Salida del hotel desde la puerta principal para quedar frente al pueblo de Rennes-Le-Château.

Con la moto vamos al Château de Blanchefort. Esperamos que pasen los dos secuaces y los seguimos. Al ver que paran en la Casa de Larry Chester, regresamos al Château, subimos por la derecha y llegamos a la casa de Larry. Nos subimos al segundo árbol de la derecha y vemos cómo llegan Mc Douglas y Mallory. Sale Larry de la casa y se hacen un curioso saludo para luego entrar en la casa. Regresamos a la moto y vamos a Rennes-Les-Bains, donde entramos en el bar y hablamos con Wilke y Buchelli. Al salir anotamos la matrícula de Buchelli y regresamos a Rennes-Le-Château. En la tienda de alquiler de motos anotamos la matrícula del sidecar azul. Regresamos al hotel y hablamos con Emilio en la salita. Entramos en el comedor para escuchar a Lady, Estelle y Madeline que nos hablan. Subimos a nuestra habitación para hablar con Grace y Buchelli, y enseñarles el saludo que hemos visto. Bajamos a cenar.



Dentro de Palacio. Plaza exterior.

DÍA 2: 7:00 A.M. - 10:00 A.M.

Ahora tomamos el papel de Grace. Junto al ordenador cogemos la caja de material para tomar huellas. Usamos el ordenador, Sidney, para buscar la palabra *vampiros* y leer todos sus vínculos. Además, cogemos tres mails que leemos. Salimos de la habitación y cogemos el libro del suelo. Lo examinamos, volvemos a entrar, leemos la poesía y la dejamos sobre la mesa. Usamos el equipo de huellas en el libro por si hay alguna. Bajamos a la recepción para hablar con Pierre. En el comedor hablamos con Madeline y fuera del hotel lo intentamos con Emilio. Vamos hasta la fuente y seguimos al fondo para llegar a la Torre Magdala, donde subimos y hablamos con Abbe. Regresamos al hotel, subimos, llamamos a la habitación de Mosely y bajamos al comedor para unirnos al grupo e ir a la Tumba de Poussin. Nos acercamos a Emilio y miramos lo que ha escrito en el suelo, para anotarlo en nuestro cuaderno. Prosiguiendo la excursión, Madelaine nos lleva a la Roca Negra. Al acabar sus explicaciones hablamos con Madeline y Wilkes y también con Lady y Estelle. Al final todos participan en la charla sobre la serpiente. Con Wilkes debemos hablar de más cosas y, finalmente, lo hacemos con Mosely.

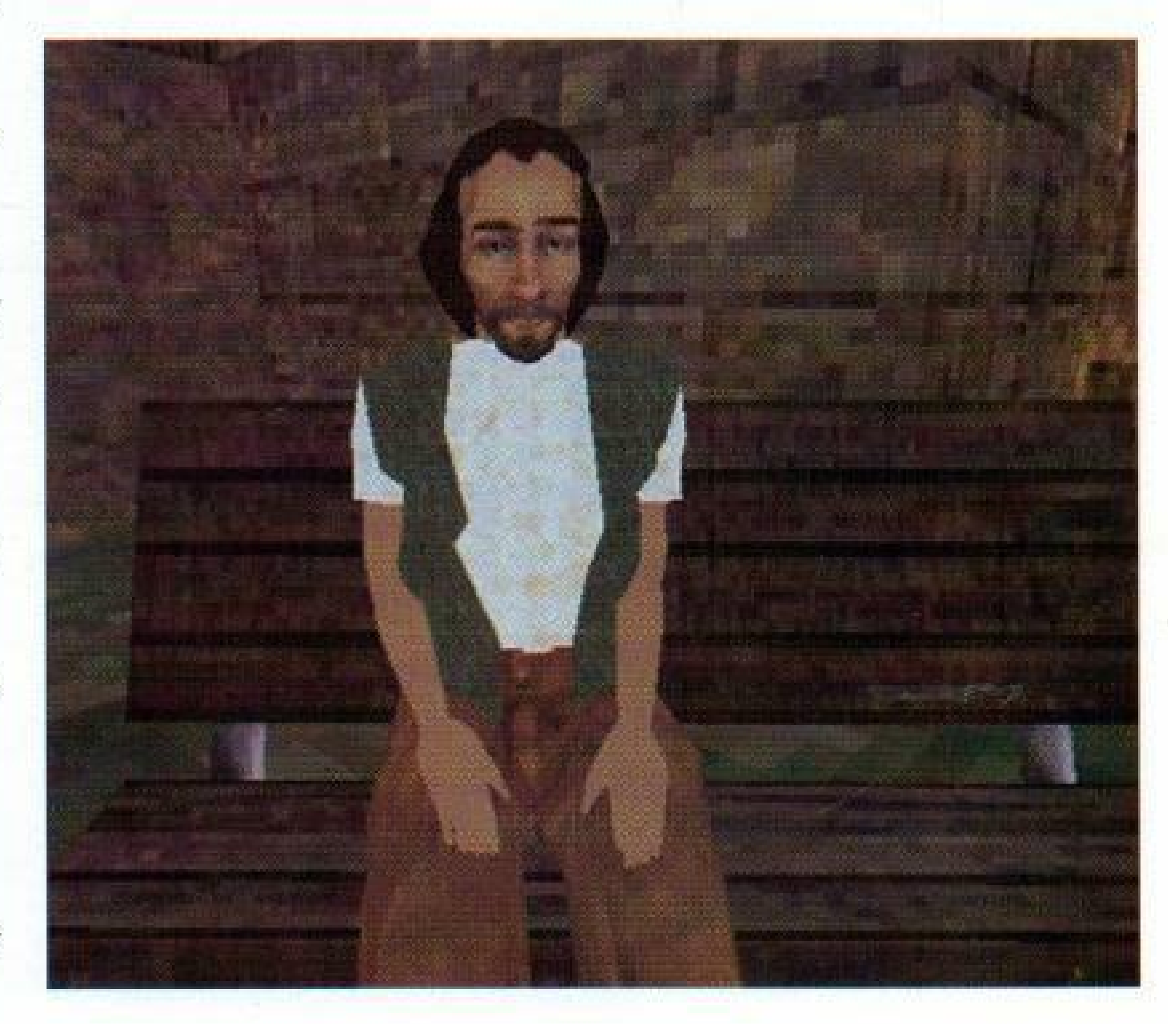
DÍA 2: 10:00 A.M. - 12:00 P.M.

Somos Gabriel. Miramos y cogemos la poesía y el otro estuche del equipo de huellas. Salimos al pasillo y hablamos con Roxxanne. Esperamos que entre en la habitación de Emilio y la espiamos. Cuando pase al baño entramos en la habitación, examinamos el montacargas y dejamos el pestillo abierto. Esperamos que entre en la habitación de Madeline y hacemos el mismo proceso, pero esta vez nos escondemos en la ventana y, cuando se vaya, salimos y dejamos la puesta sin cerrar. Lo mismo hacemos en la habitación de Lady y Estelle, saliendo al balcón. Después, cuando entra en las habitaciones de Buchelli y de Wilkes, dejamos abierto el montacargas. Cuando Roxxanne desaparece en la habitación del personal entramos en la habitación de Lady y Estelle y lo registramos todo. Examinamos bajo la cama y encontramos un portafolio del que cogemos varios papeles, y en el lavabo cogemos un tubo azul. Usamos el equipo de huellas en el espejo de mano y encontramos una en la empuñadura. En la habitación de Madeline también lo examinamos todo. Cogemos un mapa de uno de los cajones y debajo de la cama encontramos una maleta en cuyo interior hay una pistola de la que, con un poco de suerte, quizás podamos conseguir una huella.

En la recepción hablamos con Pierre sobre la comida. Pasamos al comedor y entramos a la cocina. Abrimos el montacargas de la izquierda, le damos a la palanca, entramos en él y usamos la cuerda. Entramos en la habitación de Wilkes y lo miramos todo, especialmente la carta de la mesa. Volvemos a entrar en el montacargas y salimos por la puerta del otro lado a la habitación de Buchelli. De la cajonera de la izquierda y al mover la ropa cogemos un billete de tren y además examinamos el vestido de cura. Sin tocar la maleta usamos el equipo de huellas en ella. Regresamos a la cocina y subimos por el otro montacargas para llegar a la habitación de Emilio. Lo examinamos todo, sin olvidar la foto de Jesús y, bajo la almohada encontramos un trozo de ropa, que miramos pero no tocamos. Regresamos a la cocina y salimos del hotel. Vamos al cementerio, frente a la ventana de la sacristía. La abrimos un poco, usamos en ella el tubo azul y acabamos de abrirla del todo para saltar dentro. Lo examinamos todo, con atención al ajedrez. Del cajón de la mesa cogemos la revista, la miramos y la dejamos, usamos el equipo de huellas en el paquete de cigarrillos y examinamos el cuadro. Regresamos al hotel y, en nuestra habitación, entramos en Sidney, donde añadimos todos los datos encontrados hasta ahora. Volvemos a la habitación de Lady y Estelle para dejar los pergaminos en su lugar, y a la de Madeline para dejar el mapa. Bajamos a la recepción donde Pierre y Roxxanne nos hablan.

DÍA 2: 12:00 P.M. - 2:00 P.M.

Volvemos a ser Grace. Los excursionistas se paran a comer en una tasca del Château de Serres. Entramos para ver si podemos hablar con alguien y volvemos a salir. Por la derecha vamos detrás de la casa señorial y escuchamos en la puerta de la bodega. Volvemos atrás un poco y





subimos al tejado más bajo, que atravesamos, y nos metemos en la casa principal agarrándonos a las parras y saltando a una ventana. Estamos en el ático del Château de Serres. En la habitación grande abrimos el baúl, pero tenemos que escondernos en el armario. Cuando podemos salir volvemos a abrir el baúl, movemos la caja verde y descubrimos una muñeca. Abrimos el armario y examinamos la ropa donde usamos nuestra libreta para anotar los extraños símbolos. Bajamos por la escalera para llegar a la biblioteca.

Abrimos el cajón de la mesa y usamos el equipo de huellas en el libro. Examinamos el libro, leyendo las dos páginas, el cuadro de detrás y los ojos del cuadro. Movemos la silla, nos subimos a ella y examinamos de nuevo los ojos del cuadro. Apretamos el interruptor de debajo de la mesa y la habitación se llena de rayos rojos. Movemos a la izquierda los cinco bustos que reflejan los rayos y abrimos una escalera en el suelo, por donde bajamos al sótano. Por la derecha y al fondo entramos en un lagar donde hablamos con una vieja. Regresamos a la tasca donde hablamos con Mosely. El tour sigue hasta el Trono del Diablo donde encontramos a los dos sicarios del príncipe degollados.



DÍA 2: 2:00 P.M. - 5:00 P.M.

De nuevo como Gabriel y tras escuchar el relato de Grace aparecemos en el pasillo. Volvemos a entrar y hablamos varias veces con ella. Bajamos a las cabinas y usamos el cassette para grabar la conversación de Buchelli. Vamos a la salita y hablamos con Wilkes. Salimos del hotel y vamos a la Torre Magdala para hablar con Abbe. Regresamos al hotel y hablamos con Pierre. Miramos a Wilkes y a Buchelli en la salita para recordar el color del vaso de cada uno. En las puertas de las habitaciones usamos el vaso y salimos del hotel para ir al Trono del Diablo. Atravesamos la carretera y hablamos con Mosely. Examinamos los cadáveres, y todo lo demás. Vamos a la derecha y al fondo y examinamos la mancha de sangre y las cuatro marcas. Llamamos a Mosely para volver a examinarlo todo. Al intentar regresar a la moto aparece Madeline, que nos habla. Regresamos al hotel y escuchamos con el vaso tras la habitación de Mosely y llamamos pero no entramos. Regresamos al Trono del Diablo, donde ya ha llegado la policía. Examinamos las huellas de las ruedas y entramos por el camino para examinar el coche y también las marcas de las ruedas. Miramos los neumáticos y anotamos sus dibujos en nuestra libreta de notas.

Nos vamos a la Casa de Larry Chester. Subimos y comparamos las marcas de los neumáticos del suelo. Llamamos a la puerta y entramos. Le hablamos y, al salir, observando por la ventana, vemos a Larry hablando por teléfono y usando un aparato. Cuando se va cogemos el aparato y lo regulamos a las dos de la madrugada. Subimos por la montaña a la atalaya del castillo y vemos a Larry mirando con unos prismáticos, pero no le decimos nada y regresamos al hotel. Esperamos a que salga Estelle y nos vamos al Château de Blanchefort. Esperamos que pase el sidecar azul y lo seguimos hasta la "Excavación de Lady Howard y Estelle". Entramos por un camino que queda algo más arriba y vamos todo al fondo para hablarle. Regresamos al hotel, entramos en las cabinas y llamamos al Príncipe James usando su tarjeta. Subimos a nuestra habitación donde hablamos con Grace y con Mosely. Usamos el equipo de huellas sobre la botella que Mosely ha dejado. Bajamos a la recepción y en la salita cogemos más huellas de los vasos. En los pasillos usamos el vaso en las puertas. Bajamos y hablamos con Pierre para que nos despierte a las dos de la madrugada. Volvemos a nuestra habitación y entramos en Sidney. Añadimos las nuevas huellas y nos hacemos una nueva tarjeta de identidad como periodista del *New York Times*. Salimos del hotel y vamos a Rennes de

A la izquierda del hotel, detrás de la furgoneta aparcada de Madeline, la guía, se encuentra esta librería, siempre cerrada, en la que deberemos mirar los libros que tienen expuestos en su escaparate. Todos ellos referentes al Grial.

Serres. Llamamos a la puerta, enseñamos el carnet de periodista y nos llevan a la sala de catas. Aquí hablamos con Excelsior Montreaux, el propietario. Regresamos a nuestra habitación del hotel para hablar con Grace y Mosely y, finalmente, nos vamos a cenar.

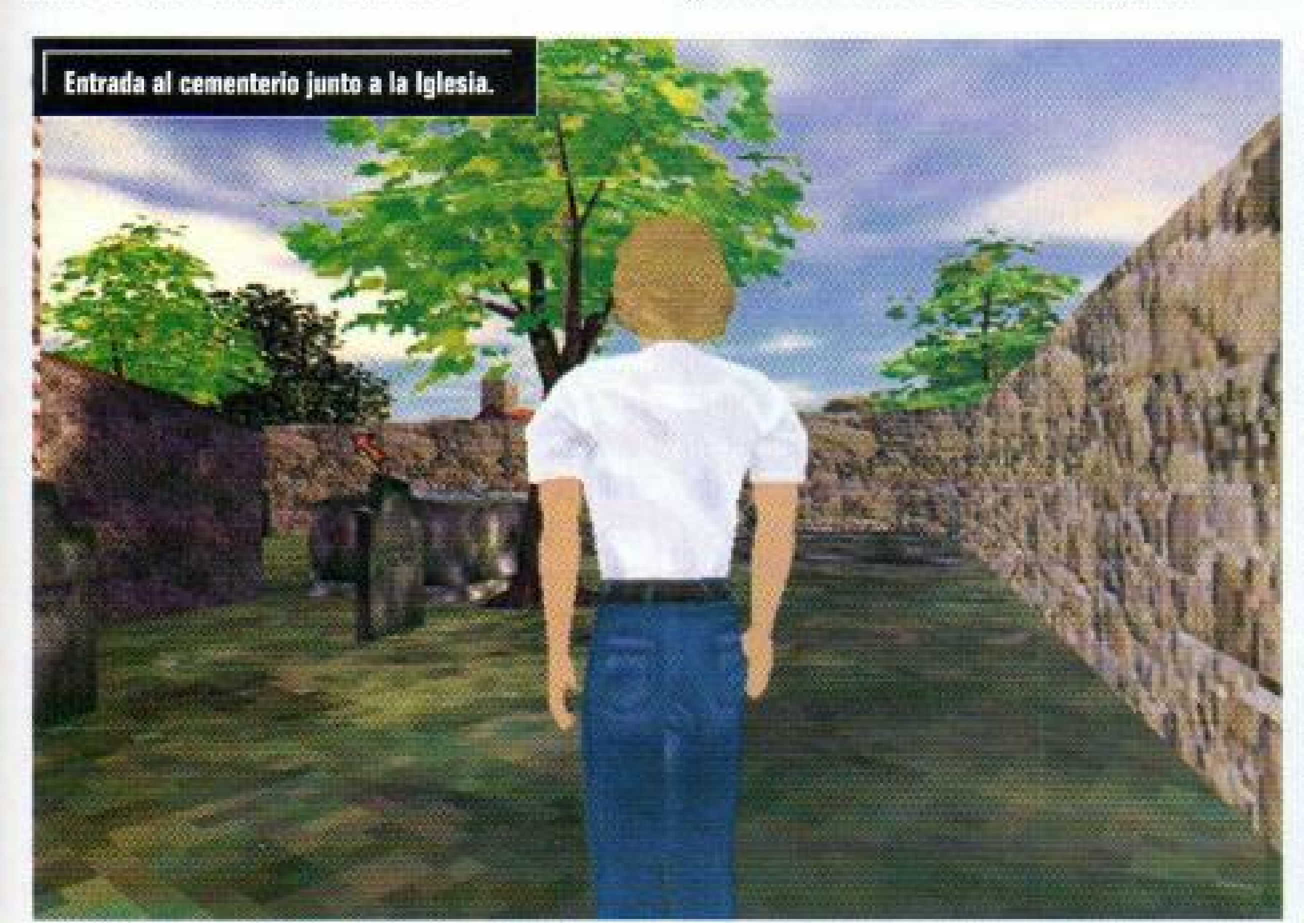
DÍA 2: 5:00 P.M. - 10:00 P.M.

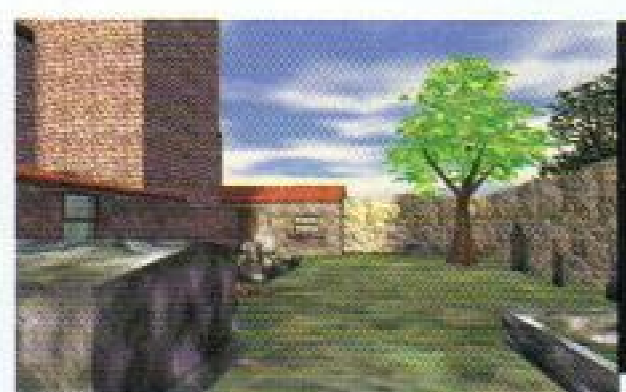
De nuevo como Grace bajamos a la recepción para hablar con Simone. Entramos en el comedor y escuchamos la conversación de Gabriel, Mosely y Madeline. En la salita de la recepción cogemos el vaso blanco y subimos a las habitaciones, para usarlo en las puertas. Volvemos a bajar al comedor para hablar con Buchelli y salimos del hotel para hablar con Emilio. Vamos al Museo y cogemos un sobre colgado en la puerta. Usamos en él el equipo de huellas para obtener una sin nombre.

Regresamos a la Iglesia, cogemos un folleto y examinamos las estatuas, ayudándonos de él para saber sus datos. Llamamos a la puerta de la sacristía y hablamos con Abbe, aprovechando para examinarlo todo y volverle a hablar. Regresamos a nuestra habitación del hotel y entramos en Sidney. Añadimos nuevos datos como las huellas y el papel de los símbolos. Analizamos la imagen Serr-symb. En sospechosos enlazamos todas las huellas con la ficha de todos los sospechosos y analizamos la huella sin nombre con un análisis de coincidencias. También ponemos a cada ficha de personaje su matrícula y enlazamos el cassette con la ficha de Abbe.

Elegimos la opción de mapa e introducimos dos puntos: uno en el Château de Blanchefort y el otro en la Iglesia de Rennes-Le-Château, para luego hacer que nos lo analice. Abrimos el archivo Parch_1, lo analizamos, examinamos la geometría, cargamos el texto para sacar las anomalías y lo sacamos en francés. Lo mismo hacemos con el Parch_2, pero además usamos la opción de girar la figura, eligiendo el círculo. Introducimos nuevos puntos en las iglesias de Rennes-Le-Château, St-Just-et-le-Bezu, Bugarach y Coustaussa e iniciamos el análisis. Usamos la figura círculo y la vamos ensanchando hasta que toque las cuatro iglesias. Bajamos a la recepción donde los miembros del grupo van a su aire. Salimos para ver si Gabriel y los demás se van y volvemos a entrar. Vemos que Emilio ya está bebiendo y miramos el color de su vaso. Entramos en el comedor y hablamos con Lady y Estelle.

Regresamos a nuestra habitación para volver a usar a Sidney. Buscamos

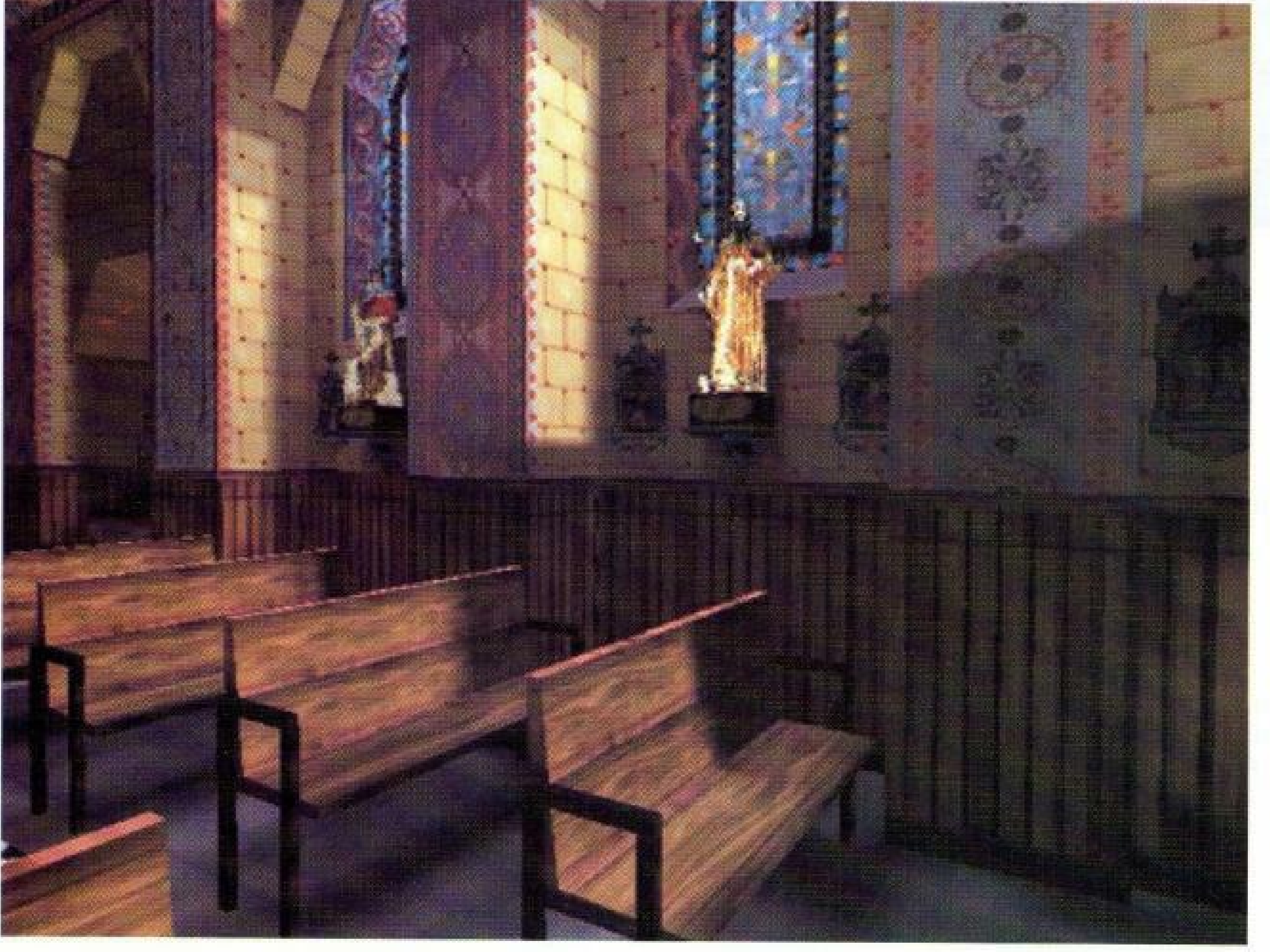

Entrada al cementerio junto a la Iglesia.


Parte central del cementerio. A la izquierda está la ventana de la sacristía y al fondo la rectoría donde vive el sacerdote del pueblo, un tal reverendo Abbe Arnaud, que no es lo que parece.


Dentro de la Iglesia. Vista desde la puerta de entrada. Está dedicada a María Magdalena.

"Miguel" y miramos todos sus vínculos. Regresamos al análisis del mapa y usamos la figura del cuadrado que centramos y estiramos para que quede encuadrado en su interior el círculo. Seguimos en el mapa e introducimos nuevos puntos: uno donde la línea negra y la azul se tocan en el meridiano, al lado de la ciudad de Château de Serres, y otro en la Iglesia de ésta ciudad. Iniciamos el análisis, seleccionamos la cuadrícula y la ponemos paralela a la línea que hemos hecho antes. Bajamos a la recepción y vemos cómo se está preparando una partida de bridge. Cuando se van vamos a la salita e intentamos coger la huella de Emilio del vaso, pero no hay nada. Regresamos a nuestra habitación para consultar más datos en Sidney. Buscamos las palabras "ajedrez", "asmodeo" y "dualidad" y leemos todos sus enlaces y en el mapa trazamos una cuadrícula de 8 x 8.


Frente al altar de la Iglesia y a la izquierda vemos el púlpito y la entrada a la sacristía.

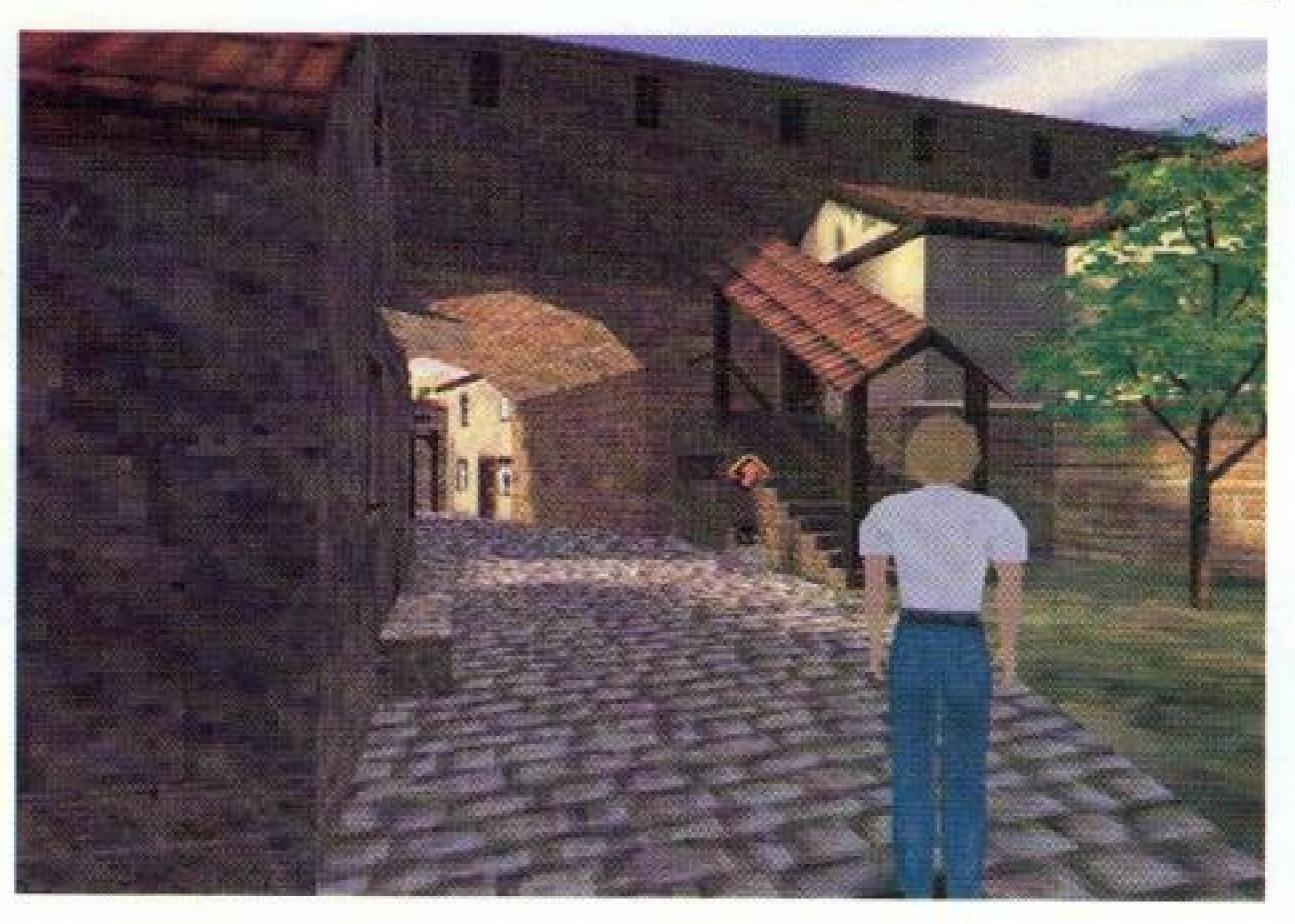


DÍA 3: 2:00 A.M.

Volvemos a ser Gabriel y nos vamos al Château de Blanchefort para llegar a la casa de Larry. Observamos lo que hace por la ventana y lo seguimos para escondernos tras la gran roca. Cuando se va, usamos la pala donde excavaba y encontramos un manuscrito. Usamos el equipo de huellas en él para conseguir su huella y lo cogemos. Vamos a L´Homme Mort y hablamos con Mosely, al que encontramos al fondo a la izquierda. Regresamos al hotel y subimos a nuestra habitación.

DÍA 3: 7:00 A.M. - 10:00 A.M.

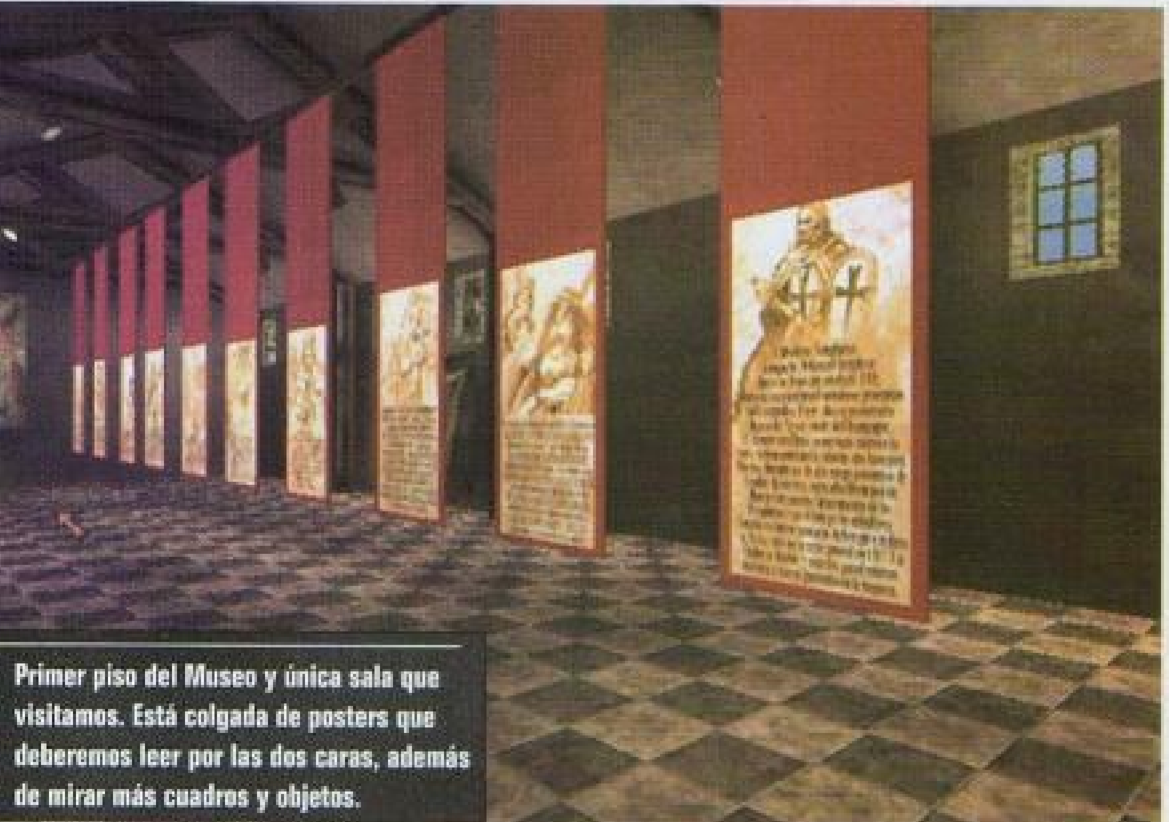
Como Grace vamos hasta la mesita, miramos el manuscrito y cogemos la llave. Salimos al pasillo y usamos el vaso en las puertas. Abrimos la habitación de Mosely y lo examinamos todo, en especial el montón de ropa, donde tras hacerlo varias veces, podremos coger su aparato localizador. Bajamos al comedor y hablamos con Lady y con Estelle. Salimos del hotel y vamos al Museo. Justo en la entrada usamos la cartera en las postales para comprar tres (dos de Tennier y una de Poussin) y hablamos con la Sra. Girard. Salimos rumbo a la Torre Magdala, donde hablamos con Abbe. Vamos a la tienda de motos, cogemos los prismáticos del sidecar y la moto de Gabriel para ir al Crâteau de Blanchefort solo para ver cómo Larry mira con sus prismáticos. Luego vamos a L´Hermitage y entramos en la cueva. Cogemos y leemos el papel pegado en la pared y salimos. Usamos el aparato localizador y nos movemos hasta llegar al centro del cuadrante superior de arriba a la izquierda. Una vez aquí, frente a la cueva y el cartel, marcamos una "X" en el suelo y usamos la pala, aunque no encontramos nada. Usamos la postal de Tennier, "San Antonio y San Pablo", en la roca con la parte superior cuadrada y miramos la dirección que nos da.



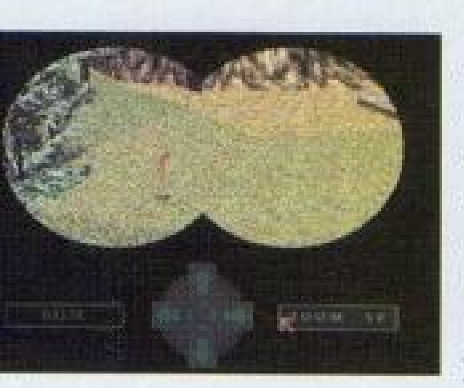
Regresamos a nuestra habitación del hotel y encendemos a Sidney. Añadimos los datos de las tres postales. Buscamos por "Templo" y por "Salomón" y leemos

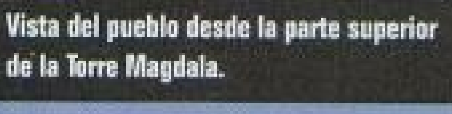

En el Museo también encontramos a Estelle Stiles y a Lady Lily Howard, otras turistas que vienen con el grupo. Son inseparables y siempre deberemos hablar con las dos a la vez, salvo muy raras excepciones.




Primer piso del Museo y única sala que visitamos. Está colgada de posters que deberemos leer por las dos caras, además de mirar más cuadros y objetos.







Vamos a Rennes-Les-Bains y entramos en la tasca para hablar con Mosely y con Gabriel y luego regresamos al Château de Blanchefort para acercarnos al otro lado de la carretera, leer el cartel: "Monte Cardou" e ir hacia allí. Pasamos el puente y usamos el aparato localizador hasta que queda encuadrado en el centro, a la derecha, donde ponemos una "X". Usamos la pala aquí pero no encontramos nada. Del otro lado, y en el árbol, cogemos una nota. Regresamos al otro lado de la carretera y subimos al Château de Blanchefort para usar los prismáticos y mirar todos los puntos. Visitamos la nueva localidad llamada Roca Naranja para llegar a un montón de arena, usar la pala y coger el manuscrito de Larry. Usamos el equipo de huellas y conseguimos una que enumeramos "Manuscrito No. 3". Regresamos a la Excavación de Lady y Estelle y hablamos con ellas. Volvemos al pueblo y subimos a la Torre Magdala para hablar con Madeline. Regresamos al hotel y nos encontramos con el Príncipe James. Cuando se va, hablamos con Pierre y con Emilio que está en la salita. Subimos a nuestra habitación y encendemos a Sidney.

Añadimos los datos de la huella. En "sospechosos" abrimos el archivo de huellas dactilares y cogemos la Bld3_Prnt, que analizamos, y hacemos el análisis de coincidencias para averiguar que es la de Mosely y añadirla en su expediente. Volvemos a mirar la palabra "sum" cogiendo el Sum_note de imágenes. Lo traducimos del latín al castellano y añadimos datos poniendo esta misma palabra. En "imágenes" cargamos Poussin, iniciamos el análisis,


Vista del pueblo desde la parte superior de la Torre Magdala.




Las ruinas del Château de Blanchefort al que no nos cansaremos de visitar.



examinamos la geometría, ampliamos y aclaramos y guardamos el texto. Abrimos el texto Arcad.txt y sale la frase completa: "Et in arcadia ego sum", después de añadirle nuestra palabra. Lo traducimos al castellano, analizamos el texto Arcad.txt y elegimos la opción de anagramas. De la lista de palabras cogemos: ARCAM, de la siguiente: DEI y de la última TANGO. Al final Sidney pone una cuarta palabra, IESU, y nos lo traduce. Ahora nos queda encontrar la serpiente en el mapa y para ello solo tenemos que introducir puntos sobre lo que parece una vía de tren, acabada en cabeza y situada sobre Château De Serres y usar la opción de analizar. Salimos de Sidney, leemos lo último que nos falta y aparece Mosely diciendo que Gabriel nos reclama.

DÍA 3: 3:00 P.M. - 6:00 P.M.

Como Gabriel estamos en el comedor y, por orden, usamos los iconos de Buchelli, Madeline, Mosely y el segundo de Grace. Regresamos a nuestra habitación y hablamos con Grace. Salimos y usamos el vaso en las puertas. Vamos a Villa Bethania, llamamos y devolvemos el manuscrito al Príncipe, en presencia de Larry y de Mesmi. Subimos a la Torre Magdala para hablar con Abbe. Cogemos la moto y vamos a la Excavación de Lady y Estelle para hablar con Estelle. Al volver a las motos usamos el equipo de huellas en la botella dentro del sidecar, consiguiendo la huella de Estelle. Regresamos al hotel y nos vamos hasta Sidney para añadir los datos de las huellas y del cassette al expediente de cada personaje, además de traducir la cinta y leer su significado. Salimos del hotel y vamos al Château de Serres. Saltamos la reja y vamos hasta la puerta principal. Marceaux nos pilla y avisa a Montreaux con el que hablamos y le convencemos para que nos lleve a visitar las bodegas. Una vez fuera entramos en el garaje y lo examinamos todo, en especial los murciélagos colgados del techo. Al salir nos descubrirán.

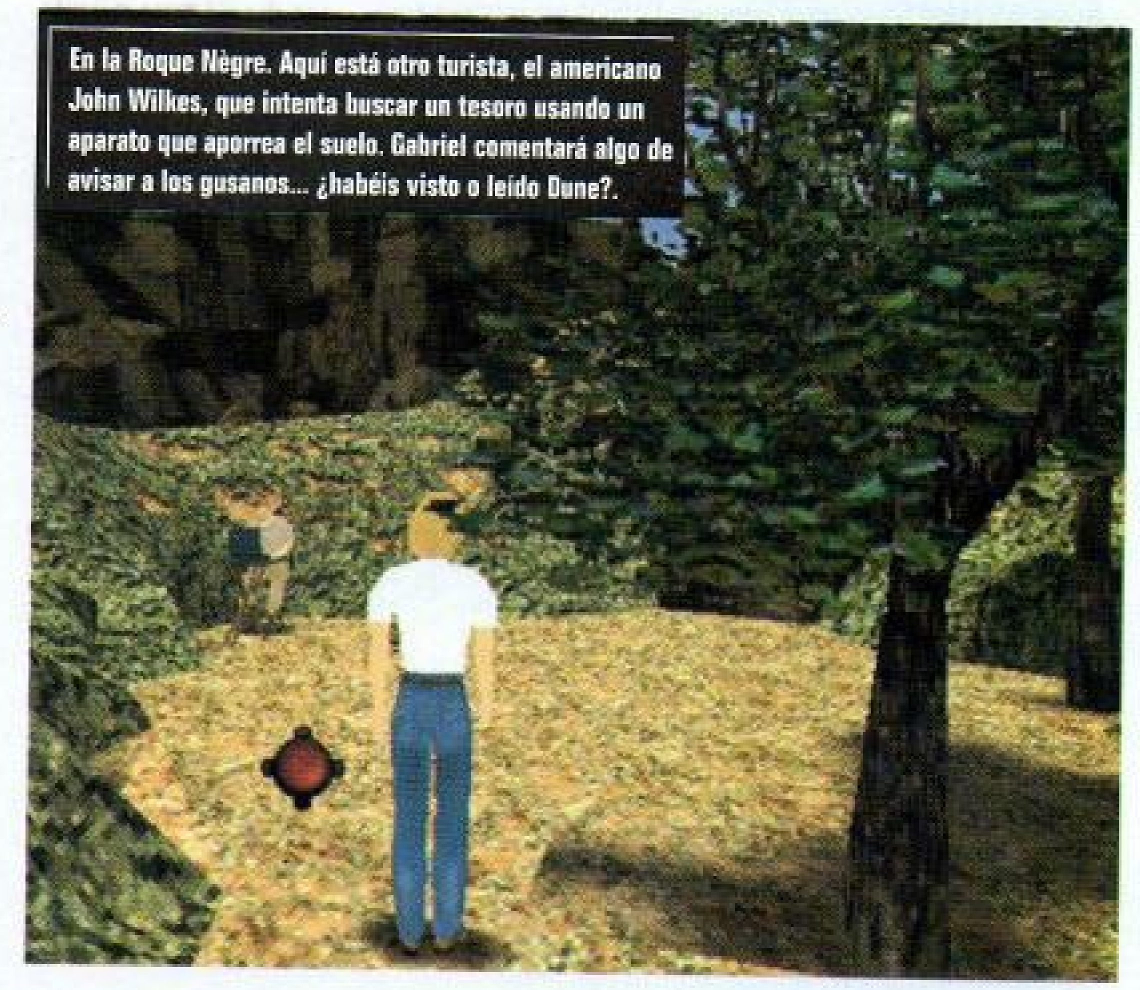
DÍA 3: 6:00 P.M. - 9:00 P.M.

Como Grace, salimos al pasillo para escuchar en las puertas con el vaso. Bajamos y hablamos con Simone. Seguimos a Emilio hasta el cementerio y vemos cómo habla con Mesmi. Regresamos al hotel y vamos al comedor para hablar con los reunidos aquí. Regresamos a nuestra habitación y usamos a Sidney. Abrimos el archivo LSR_prnt, hacemos el enlace y el análisis de coincidencias para saber que es una huella de Estelle y añadirla a su carpeta con el vínculo. También leemos el nuevo mail sobre los símbolos herméticos. Bajamos a la salita y hablamos con Estelle. En su habitación le cambiamos una foto por nuestro " Serpent Rouge". Salimos y llamamos en la habitación de Emilio que nos abre y nos cuenta una larga historia.

DÍA 3: 9:00 P.M. - MEDIANOCHE.

Volvemos a ser Gabriel y trazamos un plan junto a Grace, Mosely, Emilio y Mesmi para hacer una visita a Montreaux. Nos dejamos caer por la cueva para aparecer en una espacie de templo. Usamos la radio y hablamos tres veces con Grace. Debemos pasar al otro lado de la sala con el movimiento del caballo en el juego del ajedrez. No podemos ponernos sobre los mosaicos con calaveras y debemos apagar todas las losas encendidas. El recorrido es: H4, G6, F4, H5, G3, H1, F2, D1, E3, G2, E1, C2, A1, B3, C5, A4, B6, C8, D6, F7, D8, E6, G7, E8, C7, A6, B8, C6 y A5. Llegamos a una nueva sala en la que esperamos ver un círculo, saltamos sobre él y nos llevará hasta un péndulo gillotina al que saltamos y nos agarramos, y de éste saltamos a la columna central. Una vez en ella cogemos el símbolo del infinito, el huevo y la manzana y, de una en una, preguntando primero a Grace por radio, los ponemos en la balanza para conseguimos que la columna baje hasta el suelo y poder entrar por la puerta. Llegamos frente a una estatua, examinamos los símbolos y llamamos a Grace para que los traduzca.

Pasamos la puerta y examinamos la mesa triangular que tiene fuego y agua. Llamamos a Grace para que nos traduzca la frase. Vamos a la segunda mesa triangular y cogemos el guante negro. En la tercera mesa, pedimos una nueva traducción a Grace. Regresamos


En la Roque Nègre. Aquí está otro turista, el americano John Wilkes, que intenta buscar un tesoro usando un aparato que aporrea el suelo. Gabriel comentará algo de avisar a los gusanos... ¿habéis visto o leído Dune?.

a la primera mesa y, con el guante puesto, cogemos la piedra del fuego y en tercera ponemos la piedra en la mano libre de la estatua del demonio. Y con esto podemos pasar una nueva puerta con tres mesas triangulares más. La primera tiene dos espejos a cada lado que examinamos y llamamos a Grace. Nos ponemos en la base de los dos y reflejan nuestra imagen, pero en el de la izquierda nos vemos viejo. Por tanto, en la mesa elegimos la flecha a la izquierda. En la segunda mesa pulsamos el símbolo del Yin / Yang. Llegamos a una nueva cámara donde tenemos que atravesar un foso sin puente. Nos ponemos en el borde y vamos saltando por las baldosas que aparecen y se iluminan hasta llegar al otro lado. Aquí aparecen tres vampiros y mientras Mosely y Mesmi se ocupan de ellos atravesamos el velo azul para aparecer en el "Holy of Holies" del Templo. Montreaux está a punto de sacrificar a Charlie pero al interrumpirlo invoca al demonio Asmodeo. Para vencerle primero debemos hablar con Grace. Luego le acuchillamos varias veces hasta poder saltar sobre el sarcófago del fondo y desde aquí desgarrarle el cuello.

Dardo

TZAR



Los creadores de Tzar se han declarado seguidores de los juegos de estrategia y durante cuatro años se han dedicado a recopilar los mejores aspectos de los títulos que han hecho historia en la estrategia bélica en tiempo real ambientada en la Edad Media, con un claro guiño a los de rol



La clave era realizar un juego que no pidiese grandes requisitos de sistema y que mantuviese el encanto de los clásicos. Por todo ello en Tzar se conjugan Warcraft, Age of Empires, Seven Kingdoms o Heroes of Might and Magic. Los gráficos de uno, edificios de otros, árbol de evolución, sonido, opciones multijugador, recursos, interfaz, tipos de unidades...Todo ello aderezado con algunas posibilidades nuevas, como no podía ser menos, y un esfuerzo en que la evolución al cien por cien de tus tropas sea prácticamente imposible. Luego llega la magia y la fantasía, el papel de los héroes, los mercenarios, orcos, enanos, los objetos que añaden poderes a tus unidades, espías o el placer máximo de convocar una cruzada o un ejército de dragones.

Por lo demás, pocas cosas varían respecto a otros títulos del mismo tipo: los peones son la pieza básica para recopilar recursos que harán más poderosas y numerosas a tus tropas frente a los enemigos. La diferencia, sin duda, es el elevado precio de los edificios que te permitirán llegar al máximo de posibilidades de tus tropas. Según avances en los niveles el número de construcciones irá en aumento y se abrirán nuevas opciones en el árbol de evolución.

Tzar, a parte de las misiones a elegir, los mapas aleatorios o el tutorial, ofrece una campaña compuesta por 19 misiones, que pasan rápidamente de la facilidad extrema a la dificultad más absoluta.

El argumento del "Tzar, el poder de la corona" te sitúa en un mundo ficticio en el que encarnas a Sartor, el hijo de un rey asesinado, Roan, que descubre sus orígenes tras vivir su juventud escondido y en el anonimato, hasta que el mago Ghiron le cuenta la verdad y desde entonces encabeza todos los esfuerzos para conseguir adeptos y recuperar su antiguo reino dominado ahora por la "Fuerzas del mal".

El sonido, como hemos comentado, no es precisamente el punto fuerte de este juego, y adoptando sistemas de otros títulos de rol, podrás interactuar entre algunas unidades que emitirán









mensajes y te darán las instrucciones a seguir a través de paneles de texto sobre los que tendrás que hacer click para avanzar en la misión y afrontar los retos expuestos.

MISIÓN 1

De este modo llegamos a la primera misión, cuyo objetivo es desplazar por el plano a nuestro héroe, hacia la parte superior derecha, hasta que encuentra a un anciano que le pone al día sobre su futuro inminente. Una vez localizado, huye en dirección sur hasta toparte con el mago que acabará rápidamente con los enemigos.

MISIÓN 2

Nada más comenzar es mejor que elimines el oso que te pisa los talones. Debes saber que en casi todas las misiones los héroes y personajes especiales deben sobrevivir para poder hacer llegar la misión a buen fin. Sube por el camino con Sartor y Ghiron y cuando éste gira a la derecha vete campo a través por la izquierda y luego al sur. Allí encontrarás a Woolin. Selecciona todas las tropas y síguele hasta el sendero. Cuando se acerque la patrulla enemiga acaba con todos pero muy especialmente con el jinete; para ello bloquea el camino con tus tropas y dales a todos orden de atacarle.

MISIÓN 3

Misión también sencilla. Reúne tus tropas y baja hacia el sur hasta encontrar un peón verde. Manda a los personajes junto a él para saber qué tienes que hacer. Ahora a traviesa el puente situado abajo y acaba con los espíritus. Cuando lo hagas sube donde el peón verde y coloca tus arqueros para dar la "bienvenida" a los recaudadores. Intenta exponer lo menos posible a tus héroes.

MISIÓN 4

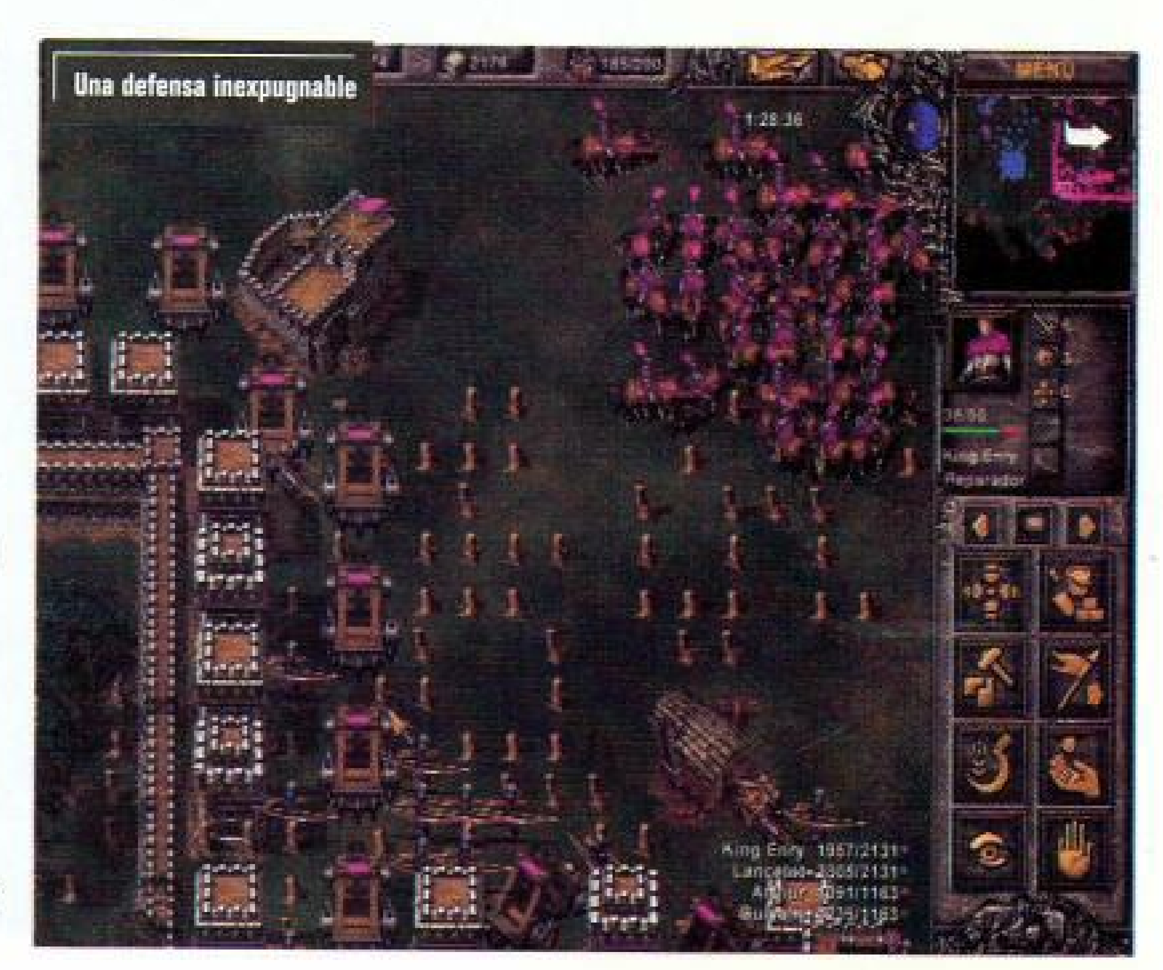
Según sales descubres que el enemigo está atacando una aldea; ve rápido en su defensa empezando por el flanco sur. Intenta evitar que eliminen a los peones agrupándolos en lugares seguros. Sigue subiendo con tu ejército para acabar con todos los agresores.

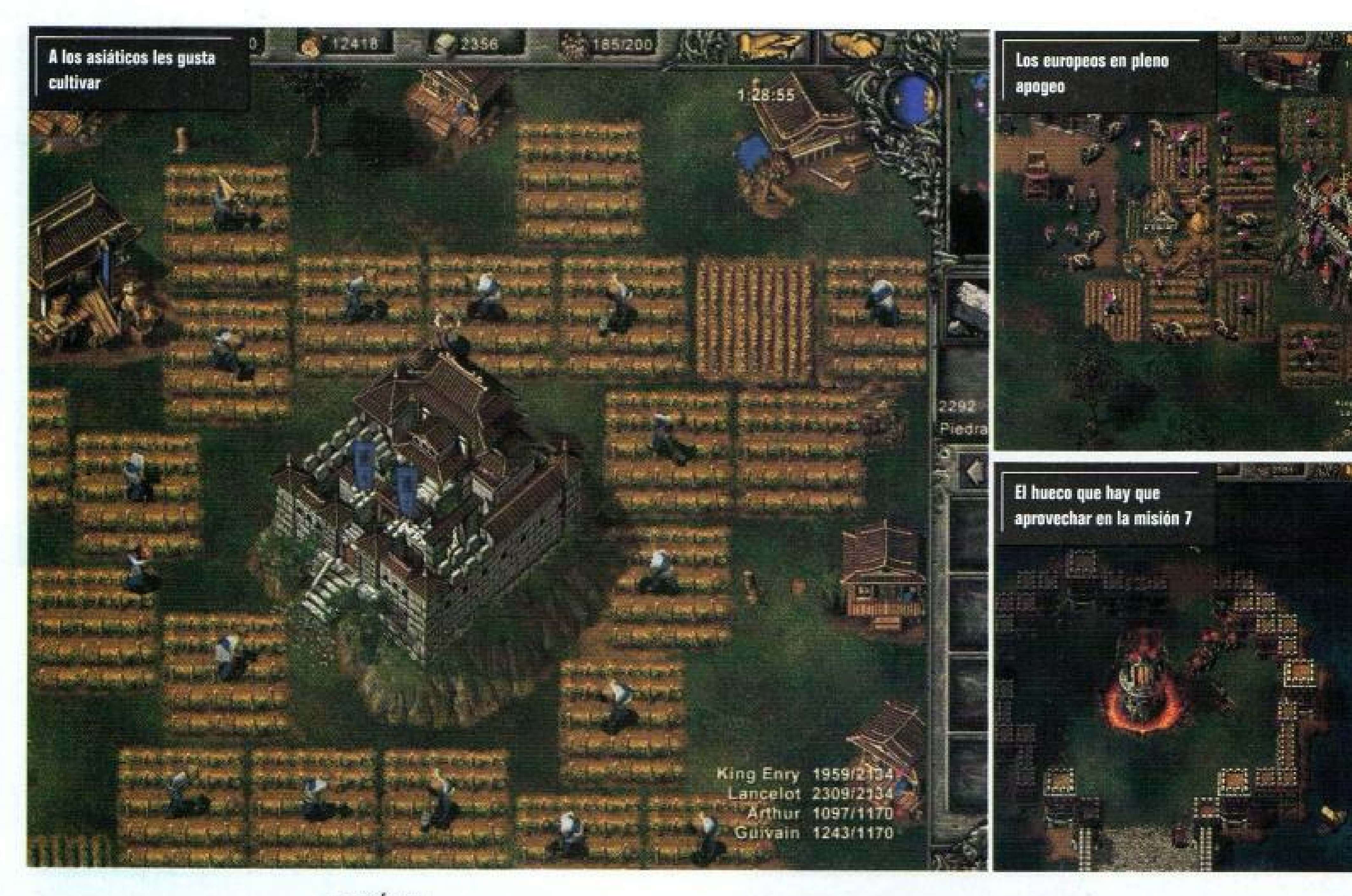
Cuando reconquistes la zona, coge los peones y comienza a reconstruir el castillo y entrena más peones para sacar comida, madera y piedra. Rehaz velozmente la muralla defensiva, torretas y construye al menos un cuartel para entrenar tropas. Las tuyas que estén dañadas las puedes recuperar introduciéndolas en el puesto de guardia. Entrena arqueros y espera a que llegue el ataque por varios flancos. Cuidado con las armas de asedio.

MISIÓN 5

Comienza a entrenar peones en el castillo para conseguir madera y comida. Cuando puedas construye una línea de torretas un poco al sur, ya que más abajo esta la ciudad de los enemigos. En el momento en que tengas la zona controlada manda una avanzadilla hacia el este. Allí encontrarás varias minas aunque están protegidas por una pequeña tribu de orcos que debes destruir. El oro te permitirá mejorar tus unidades bélicas y la piedra reforzar las torretas. De momento tu mejor defensa son arqueros de larga distancia y caballeros que acaben con las catapultas que se acerquen a tu ciudad.

Con un ejército de unos 30 ó 40 jinetes vete a su aldea y acaba con las torretas y si es posible con su castillo. Si con el primer ataque no consigues terminar con ellos manda el retén de defensa de tu pueblo, que en teoría estará compuesto por numerosos arqueros, para dar cuenta de los restos. Mucho ojo con las torretas.


Una defensa inexpugnable



A los asiáticos les gusta cultivar

Los europeos en pleno apogeo

El hueco que hay que aprovechar en la misión 7

MISIÓN 6

Dependiendo del nivel de dificultad que hayas escogido, puede convertirse en una misión casi imposible, como lo deja patente mucha gente en los grupos y foros de noticias en Internet.

Debes actuar con suma rapidez. Amuralla tu perímetro y coloca torretas y arqueros para olvidarte de momento de los enemigos que vendrán por el norte, en tu península. Pon a no menos de 20 peones a sacar madera, ya que es tu principal recurso en esta misión. Construye un puerto y envía a tres peones a la ciudad que debes defender. Levanta allí un cuartel para entrenar arqueros, un taller de maquinaria para ballestas y con el otro peón refuerza el perímetro de cada torreta con un muro (si es de piedra mejor). Una de las más potentes armas de este juego son las ballestas que deberás colocar tras el muro en los lugares donde se concentrará el ataque: el sur, centro y aunque menos, en el norte. Si tienes madera abundante refuerza la ciudad aliada con torretas y conviértelas en torres de cañón. Necesitas mucha madera y piedras luego no te cortes en sacar peones. A la hora de la batalla te aconsejo cerrar completamente la ciudad y colocar a tus tropas en posición de defensa para que no salgan detrás de los enemigos, al menos a los arqueros y ballestas. La siguiente fase de la misión es acabar con los enemigos de arriba. Mucho cuidado con los dos puentes por donde deberán pasar tus tropas, ya que se producen grandes atoramientos que te pueden costar muchas bajas. No estaría de más construir junto a ellos algunas torretas y puestos de guardia para recuperar tus tropas.





Los mercados son herencia de Seven Kingdom o Age 2

MISIÓN 7

En teoría, si al espía le das la orden de asesinar a alguien puede coger después sus vestimentas y camuflarse, aunque en este sentido se han detectado algunos problemas en el programa. En caso de no poder avanzar con el espía lo mejor es que subas con tus personajes hasta la esquina superior derecha y los embarques. Dirígete hacia el norte donde encontrarás una isla; al entrar en contacto con sus habitantes pasarán a tu lado. Saca peones y ponles a tirar madera. Construye rápido un puerto y al menos 8 galeras (si son más, mejor). Entrena algún soldado ligero pero no te preocupes de potenciarlo. Manda tu flota al castillo donde se encuentra el libro. Mantén el barco en el que transportas tus soldados en retaguardia, mientras el resto acaban con un torreta y dejan un hueco en el muro. Una vez que esté



¿Un juego demasiado violento?

abierto el hueco desembarca las tropas; que un soldado recoja el libro y vuelve a embarcarlo rápidamente. Envíalo de nuevo a la isla y que entregue el libro a uno de los héroes. Cuando lo tenga vuelve a la península junto al mago y devuélveselo. Ya está la misión terminada.

MISIÓN 8

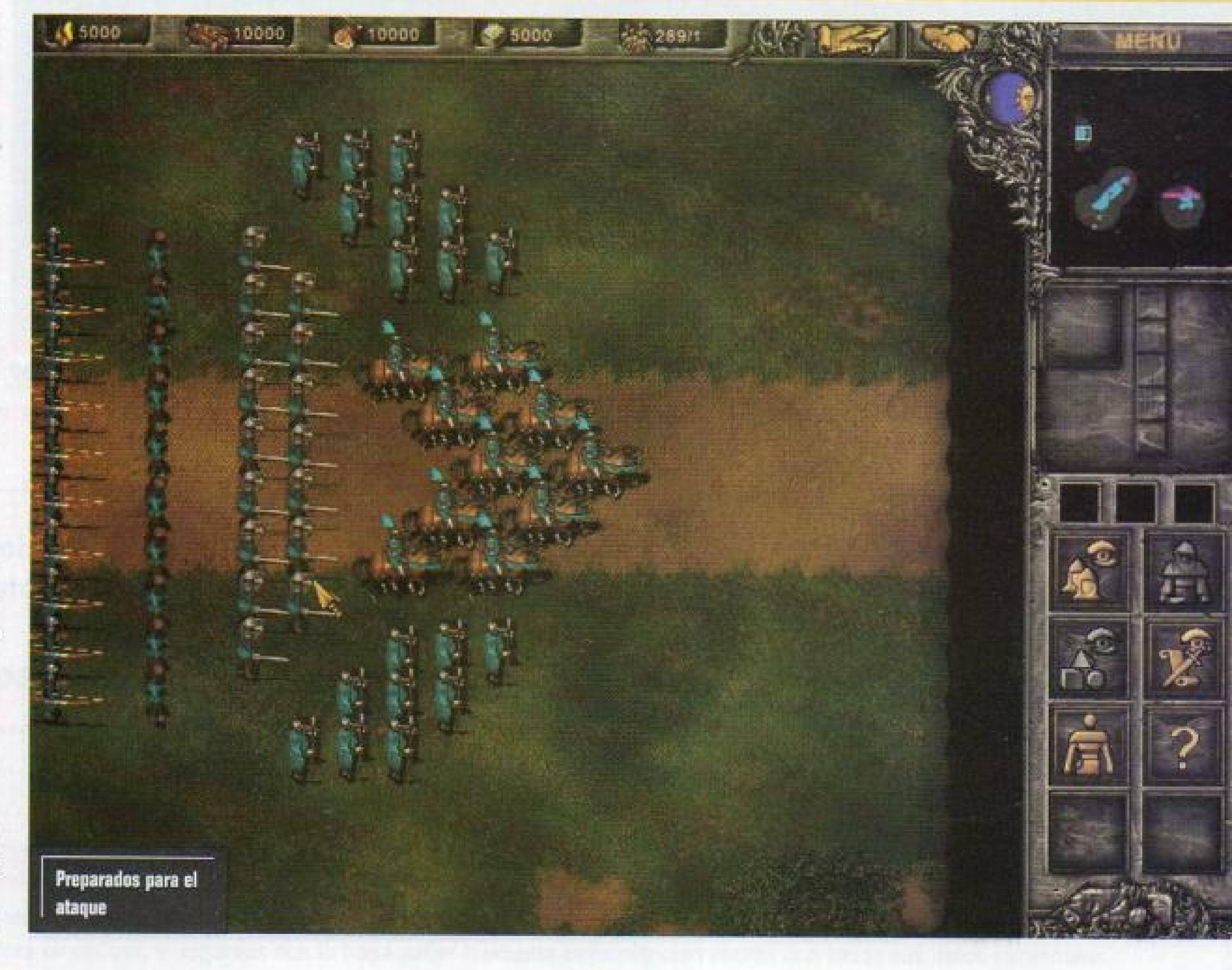
Desarrolla una ciudad y centra tus defensas en la zona izquierda. Prepara un potente ejército con caballeros, arqueros y ballestas y mándalo por el camino del oeste. Te estarán esperando detrás de las colinas. Deberás lanzar varios ataques de este tipo antes de conseguir llegar al lugar donde los magos están invocando los golem de piedra. Cuidado con ellos porque pueden convertir tus tropas en pedazos de cristal. No tengas tus unidades muy cerca las unas de las otras cuando vayas a por ellas, si no el radio de acción afectará a todas.

MISIÓN 9

Muy complicada ya que te enfrentarás a cuatro enemigos. Amuralla tu poblado de abajo y cuanto antes dirígete a los dos puentes del norte; uno encima de ti y el otro a la derecha. Es importante que los controles para dejar tu península tranquila. Lo mejor es que construyas muchas torretas, coloques arqueros y en los puertos saques galeones y potencies sus cañones al máximo (en las flechitas de la parte superior de la interfaz). Ten en cuenta que mientras lo haces los barcos no pueden ni moverse ni disparar. Más a la derecha, en un islote, hay un grupo

ALGUNOS CONSEJOS

El doble click sobre una unidad selecciona todas las de un mismo tipo en pantalla. Pinchando sobre el plano te aparece una opción de localizar peones inactivos bastante útil, aunque debes saber que cuando un peón lleva un rato parado se pone a realizar la tarea que otros trabajadores estén realizando junto a él. Si quieres que los empleados realicen una tarea rápidamente, tras darle al botón de entrenar peón en el castillo marca con el botón secundario la zona donde quieres que salgan: si colocas la bandera sobre una mina irán a trabajar directamente a la mina, lo mismo sobre árboles o sobre cualquier construcción en proceso. Un peón colocado junto a ballestas reparará automáticamente todas las que estén dañadas si le das la orden de reparar una de ellas. A las unidades militares o mágicas también les puedes marcar el punto donde quieres que salgan, seleccionando el cuartel y marcando con el botón derecho la zona de plano en cuestión.



Preparados para el ataque



de







sacerdotes que te puede ayudar. Aquí la madera puede ser una baza decisiva, por lo que no debes escatimar peones para talar árboles.

MISIÓN 10

Casi imposible. Dispones de tres grupos de ataque; el más numeroso en la parte inferior izquierda, otro en la centro izquierda, y al oeste. Por defecto, estos últimos salen atacando. Los de la parte de abajo deben de proteger los peones que aparecen al comienzo para que vayan construyendo nuevos edificios y tropas. Es importante que recuerdes que la selección del ratón sólo puede agrupar a un máximo de 50 unidades. Según el nivel que elijas te llegarán más o menos refuerzos. Podría ser interesante dejar las catapultas pesadas en la reserva para mandarlas todas juntas en el tercer ataque. Debes llegar al núcleo mismo de su ciudad y destruirlo. Es muy difícil porque tienen cientos de unidades, muñecos de entrenamiento, golems de piedra, magos, etc.

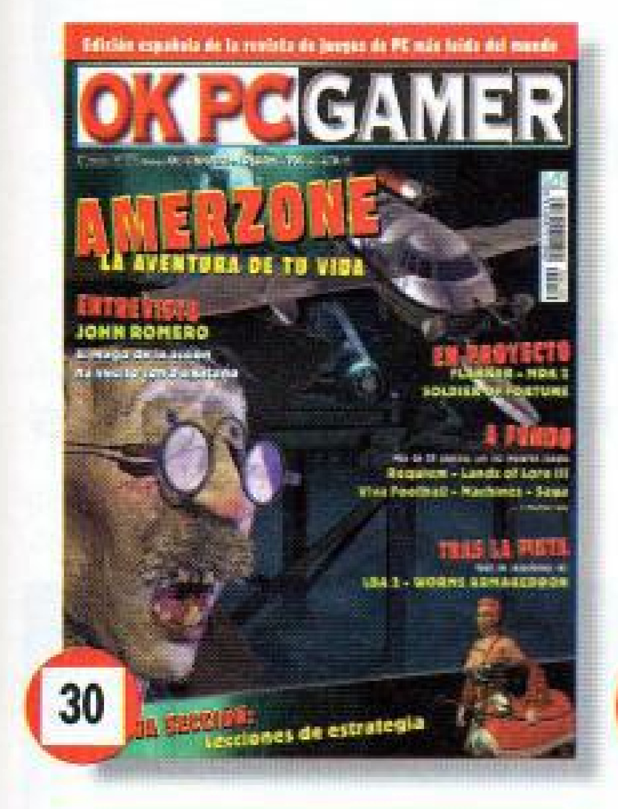
MISIÓN 11

Si has llegado hasta aquí sin trucos, felicidades. Si los has utilizado, poco más te puedo explicar. Esta misión es casi imposible sin trucos (encontrarás siete páginas con trucos para todo en www.fxplanet.com). Tendrás que atravesar un bosque infestado de enemigos con tus personajes (y sólo con ellos) hacia el sur, hasta llegar a un círculo mágico y dejar que entre el mago. Si haces algo mal, un enorme grupo de murciélagos y enemigos acabarán con él, por lo que la partida se habrá terminado para ti. Su ciudad está un poco más a la derecha, y arriba, en un islote, un grupo de barcos en los que debes embarcar un ejército para dirigirte al norte. Aunque acabes con su ciudad, seguirán apareciendo aleatoriamente grupos enemigos en el plano en cualquier parte. En fin, muchas horas de partida con tropas hostigándote todo el rato y pocos visos de seguir adelante. Por hoy lo dejamos en la misión 11. Si has conseguido llegar hasta aquí, de poco más te pueden servir nuestros consejos.

Enrique Rodal

Números atrasados

OK PC GAMER









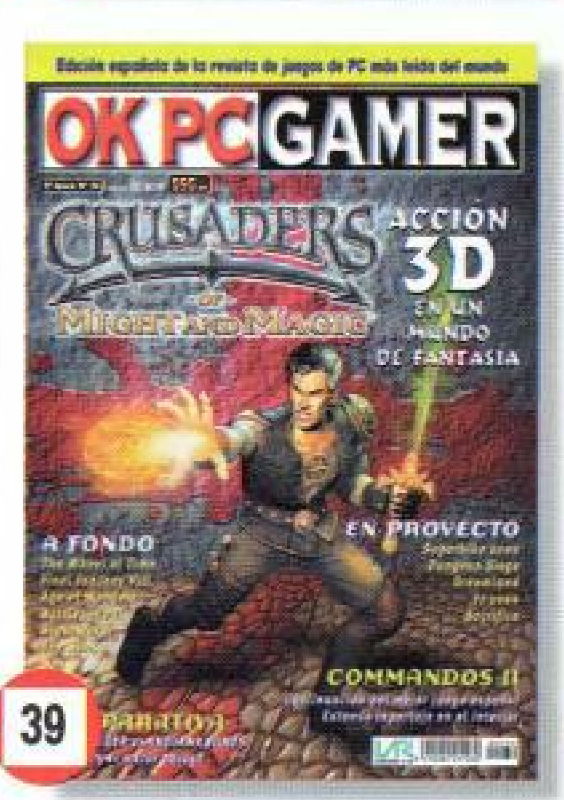




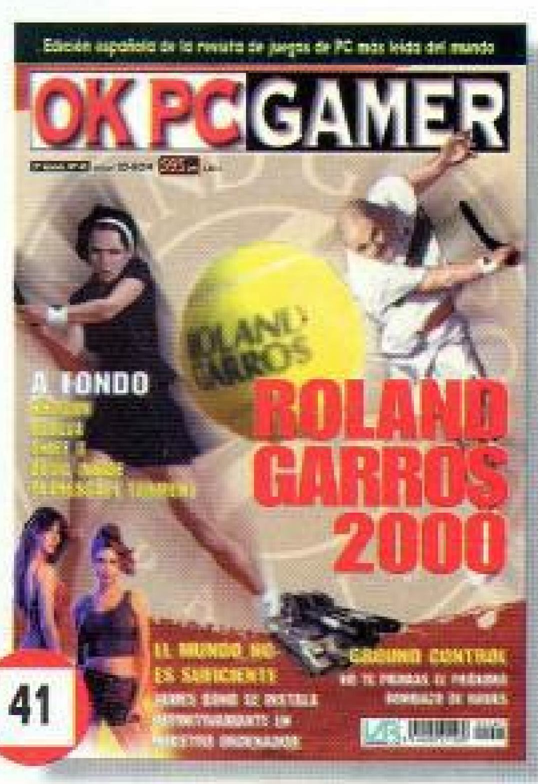












Sí, deseo recibir contra reembolso los números de **OK PC GAMER** que indico a continuación, al precio de 795 Ptas. por ejemplar más gastos de envío. (Se servirán sólo los números que no estén agotados al tiempo de recibir la orden de pedido).

Deseo Recibir los números:______________________________

Nombre:.................................. Apellidos:..

Dirección:.. N°:......... Piso:.......... Tel.:..................................

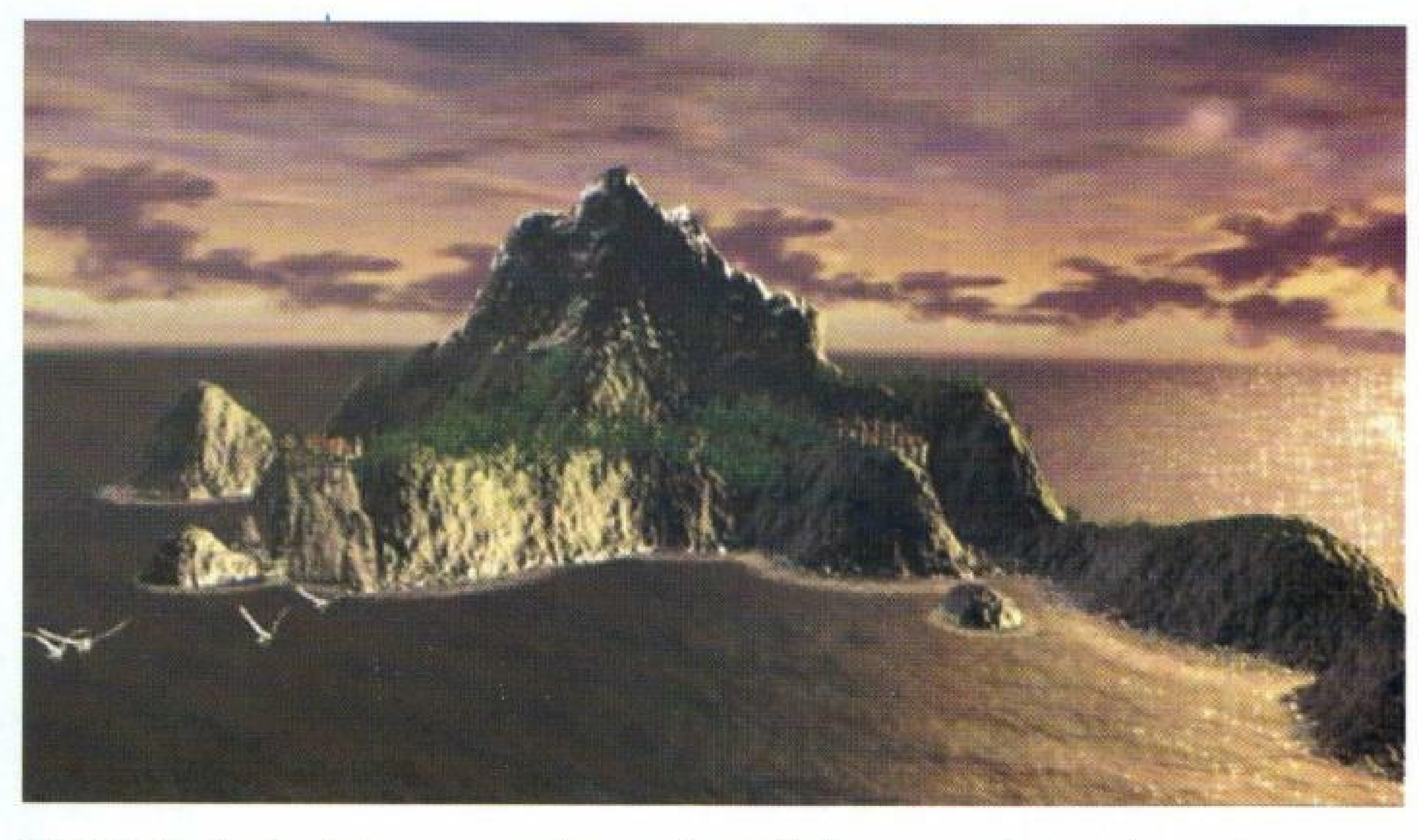
C.P.:.............. Población:.. Provincia:..........................

ENVIAR ESTE CUPÓN A LARPRESS, S.A. C/ LA FORJA, 27-29 POL. IND. TORREJÓN DE ARDOZ 28850 MADRID. TEL.: 91 677 70 75 FAX: 91 676 76 65

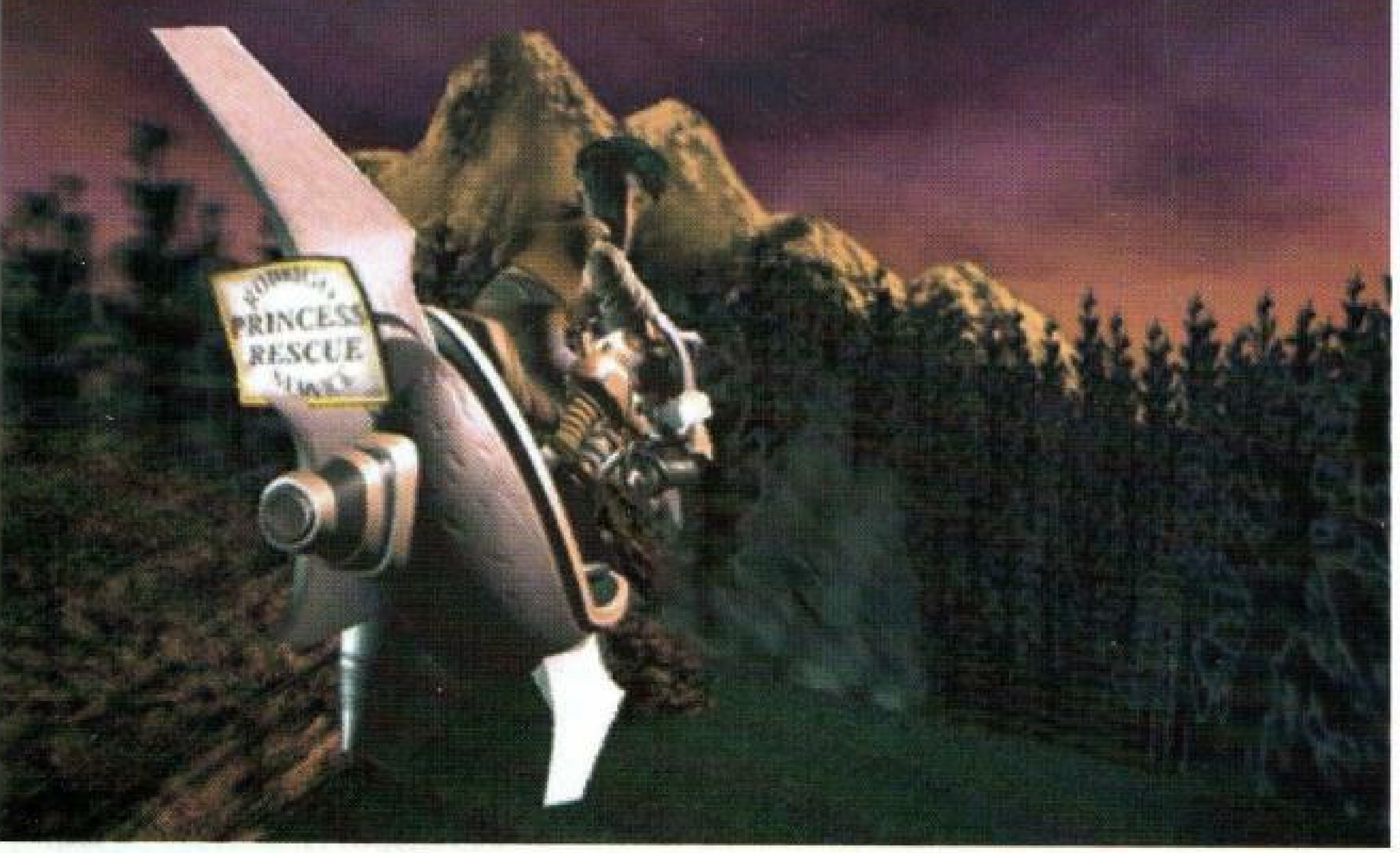
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos y a cancelarla o rectificarla de ser erronea. Si no desea recibir información comercial de esta u otras empresas, le rogamos nos lo haga saber mediante comunicación escrita con todos sus datos personales.

RENT-A-HERO

Nuestro protagonista es un joven llamado Rodrigo, que ha dejado su nido y se ha venido a la isla de Tol Andar, al poblado de Smashville, para dedicarse al lucrativo negocio de héroe: todo eso de rescatar princesas, matar dragones y cosas similares



Pero lo que antes era un buen negocio ahora no está muy buscado, por lo que nuestro héroe está en la miseria. Y en este pequeño mundo de tranquilidad, vemos aproximarse una flota de barcos voladores piratas muy sospechosos que vienen de Endavin. Mientras, sin saber nada, Rodrigo, montado en su moto voladora, sigue a la busca y captura de algún dragón, cosa que consigue después de una ardua batalla y gracias a su pericia como conductor, pero la esperada princesa no resulta ser tal y la decepción que se lleva es muy grande. Así que se vuelve a Smashville, aparca la moto y entra en su despacho. Las cosas no le pueden ir peor y ya no tiene un duro. ¿Qué va a hacer ahora?...





EN SMASHVILLE

Examinamos algunas cosas de nuestro despacho, como la mesa llena de papeles, para ver que estamos en la miseria más total. Salimos y nos metemos por el ascensor que hay al lado del cartel de "Hero discounter" para ir hacia arriba. Examinamos algunas cosas que hay a la derecha y entramos por la puerta más a la derecha, que es el despacho de Luis, el encargado de una agencia de alquiler de héroes. Le hablamos de todo, (cosa que haremos con todos los personajes) y al ver que no tiene ningún trabajo para nosotros, nos vamos.

Bajamos por el ascensor, vamos a la izquierda y cogemos nuestra moto que está aparcada. Nos vamos hacia el fondo de la ciudad, abajo, a la taberna de Sancho. Cuando llegamos vemos que dos tipos se están metiendo con una chica. Hablamos con ellos y los hacemos huir. La chica se va sin ni siquiera darnos las gracias. Entramos en la taberna y hablamos con Sancho y luego lo

hacemos con el extranjero que está solo en la parte de arriba. La conversación se va calentando hasta que lo agarramos de la solapa. En esto que entra un aldeano avisando de la llegada de los piratas y nuestro extranjero desaparece, pero sin querer, nos hemos quedado con su ropa en nuestras manos. Salimos de la taberna y vemos el barco pirata al fondo, en el cielo, que se va acercando. Cogemos la moto y regresamos a nuestro despacho. Pero una vez hemos aparcado la moto, nos volvemos a montar en ella y vamos en dirección arriba a la izquierda de la ciudad, donde llegamos a la casa de Ranama, una especie de gurú. Examinamos algunas cosas, le hablamos y salimos para volver a nuestro despacho. Ahora sí que dejamos la moto y entramos en él. Esperamos sólo unos instantes y aparece un cliente. Su nombre es Ramil y es un enano. Su problema es que su mujer, una tal Jasmín, ha sido raptada por los piratas y quiere que la rescatemos. Establecemos el precio del rescate en 25 monedas, 10 de las cuales nos las da al contado y dentro de un saquito, y seguimos hablando con él hasta que se va. Cogemos el dinero y salimos del despacho. Estamos tan contentos que vamos jugando con el saquito y al final se nos cae, con tan mala suerte que va a parar dentro de un agujero que da a las alcantarillas.

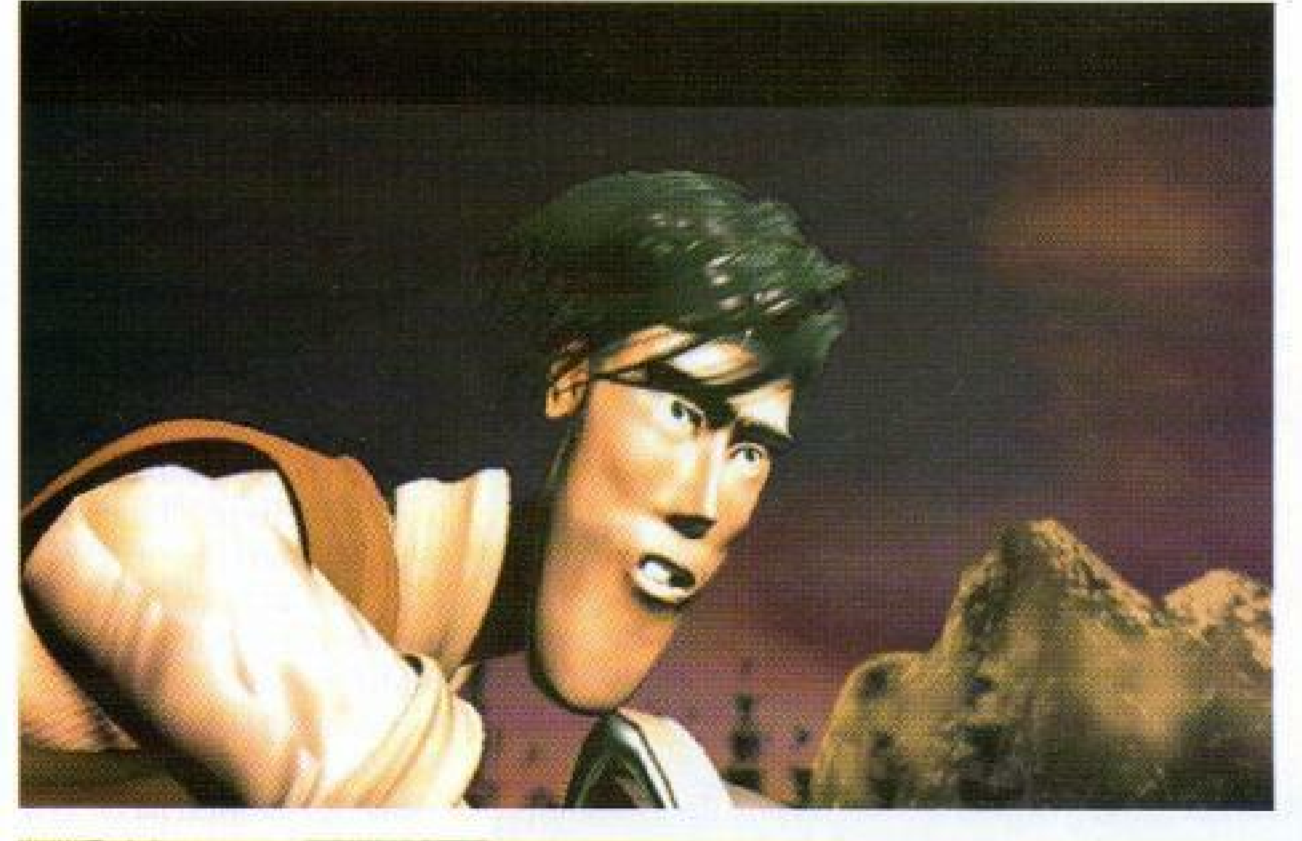
EN BUSCA DEL DINERO

Cogemos el ascensor y bajamos. Rápidamente vamos a hablar con el operario que está en las alcantarillas, pero no nos deja bajar de ninguna manera. Volvemos a subir por el ascensor y vamos hasta la moto, en la que montamos, y nos dirigimos a la taberna de Sancho. Entramos y hablamos con él. Tras sus explicaciones le pedimos prestado su cuerno, que nos deja. Salimos, cogemos la moto y volvemos a nuestro parking motero. Desde esta terraza usamos el cuerno y el operario de abajo se va, tal como decía Sancho. Bajamos por el ascensor y nos metemos por el agujero de la alcantarilla. Entramos por la arcada más a la derecha y seguimos por la de la izquierda donde, en el centro, recogemos nuestro saquito de dinero. Y otra vez tenemos la mala fortuna de que se nos escurre de las manos y cae tras las rejas. Levantamos la reja con la maquinaria de su izquierda y, cuando casi lo conseguimos, se rompe la cuerda y la reja se vuelve a cerrar. Volvemos atrás, salimos del alcantarillado y vamos hasta nuestra moto para salir de la ciudad por arriba a la derecha.

Quedamos frente a la isla y vamos a la ciudad de la derecha, Endavin, la fortaleza de los piratas. Escondidos fuera, detrás de los matorrales, escuchamos lo que dice el guardia y lo que hace el tipo que quiere entrar, y así, aprendemos la contraseña. Volvemos a nuestro despacho y otra vez cogemos la moto para quedar frente a la isla, pero esta vez vamos al bosque, entre las dos ciudades. Una vez aquí, cogemos el camino hacia arriba y llegamos hasta una niña, Winnie, que está jugando con una cuerda. Hablamos con ella, pero de ninguna forma nos quiere dar la cuerda. Vamos dos veces hacia abajo y cogemos el oso de peluche, que ahora se lo podemos cambiar por la cuerda de la niña. De regreso a Smashville bajamos por el alcantarillado hasta la reja. Usamos la cuerda en el mecanismo y conseguimos levantar la reja, pasando por ella. Seguimos a la derecha y salimos al exterior, sin que haya ni rastro de nuestro dinero. Más a la derecha nos encontramos con un dragón pero, después de hablar con él, acabamos siendo amigos. Es el encargado de guardar el cementerio de dragones, pero una extraña plaga está acabando con los huesos de sus hermanos difuntos. Entramos por la derecha y aparecemos dentro de un valle. Vamos hasta el cráneo del dragón del fondo y examinamos varias veces el arbusto que queda todo a la derecha para, al fin, sacarlo y ver su conducto auditivo. Entramos por la oreja y dentro del cráneo examinamos el cerebro. Salimos del cráneo y de la cueva y entramos en el bosque tomando el camino hacia arriba. Vamos a la derecha y cogemos una seta con sombrerillo rojo. Vamos a la izquierda, abajo, izquierda y arriba y usamos la seta en el arbusto central. Aparece un caracol, que se come la seta

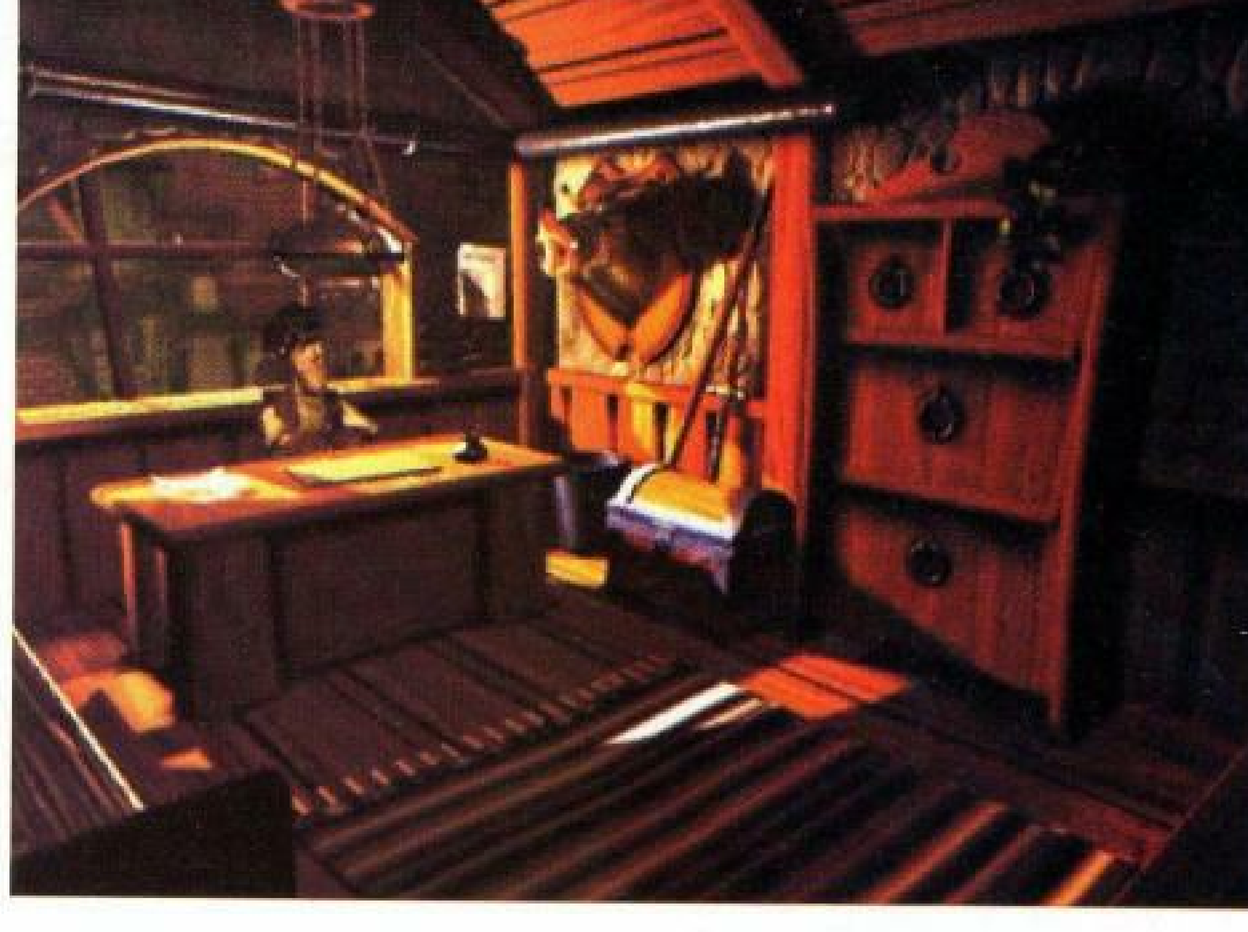


y estalla, y de aquí cogemos unas hojas. Volvemos a la guarida del dragón y nos metemos dentro del cráneo. Usamos las hojas en el cerebro y abrimos la boca. Aparece una plaga de bichos que reventarán. Salimos y hablamos con el dragón. Mientras lo hacemos, un pirata traicionero nos ataca por la espalda, pero el dragón lo fulmina. Así podemos coger del suelo una mano de hierro y un sombrero. Volvemos a Smashville por las alcantarillas, vamos hasta nuestra moto y la cogemos para volver a visitar al maestro Ranama. Le hablamos hasta que se quede encantado mirando hacia arriba, momento que aprovechamos para





cogerle el pendiente. Regresamos al despacho y salimos para la taberna de Sancho. Le devolvemos el cuerno, hablamos con él y también lo hacemos con los dos clientes sentados para saber más noticias de los piratas. Otra vez para el despacho, y cogemos de nuevo la moto para salir de la ciudad y volver a Endavín.



EL RESCATE DE JASMÍN

Otra vez tras la maleza nos ponemos el traje del tipo de la taberna, el sombrero, la mano de hierro y el pendiente. Salimos y hablamos con el guardia. Entramos por la primera puerta para aparecer en la taberna de los piratas, junto a varios que quieren conversación. Pero además, nos obligan a beber, y esto nos deja K.O. Al despertar nos llevan al calabozo, donde también hay una guapa chica prisionera que nos habla. Cuando acaba, lo hacemos nosotros, aunque no sacamos nada en claro. Miramos por la ventana y escuchamos la conversación del jefe de los piratas con uno de sus sicarios. Ahora volvemos a hablar con la chica y resulta ser Jasmín. Examinamos la paja del suelo, de la que cogemos un poco y descubrimos unas rejas, que levantamos. Nos metemos por el agujero y aparecemos al otro lado de las murallas ⇨ de la ciudad. Pero los piratas también descubren nuestra huida y dan la voz de alarma. Tras una persecución logramos despistarlos, pero alcanzan nuestra moto y caemos en el bosque. Vamos arriba e izquierda y llegamos a la fortaleza de los enanos: Esgaroth.

Entramos en ella y hablamos con el vigilante de guardia. Luego lo hacemos con el calvo y éste avisa a Ramil; nos agradece que le traigamos a su mujer y nos explica que los piratas ya están atacando Smashville. Queremos volver a la ciudad para ayudar, pero aparece Tharain, el mago del lugar, que nos hace entrar en su biblioteca. Dentro nos habla de ocho parlamentos y de unas piedras llamadas "Gloomstones", que son las que dan energía a los barcos piratas y a sus armas. Nos da una de las seis "llaves de piedra" y debemos conseguir las otras cinco. Antes de salir, anotamos los colores de los mosaicos del suelo. Una vez fuera, intentamos hablar con Jasmín porque su collar nos resulta muy sospechoso, pero se marcha corriendo.





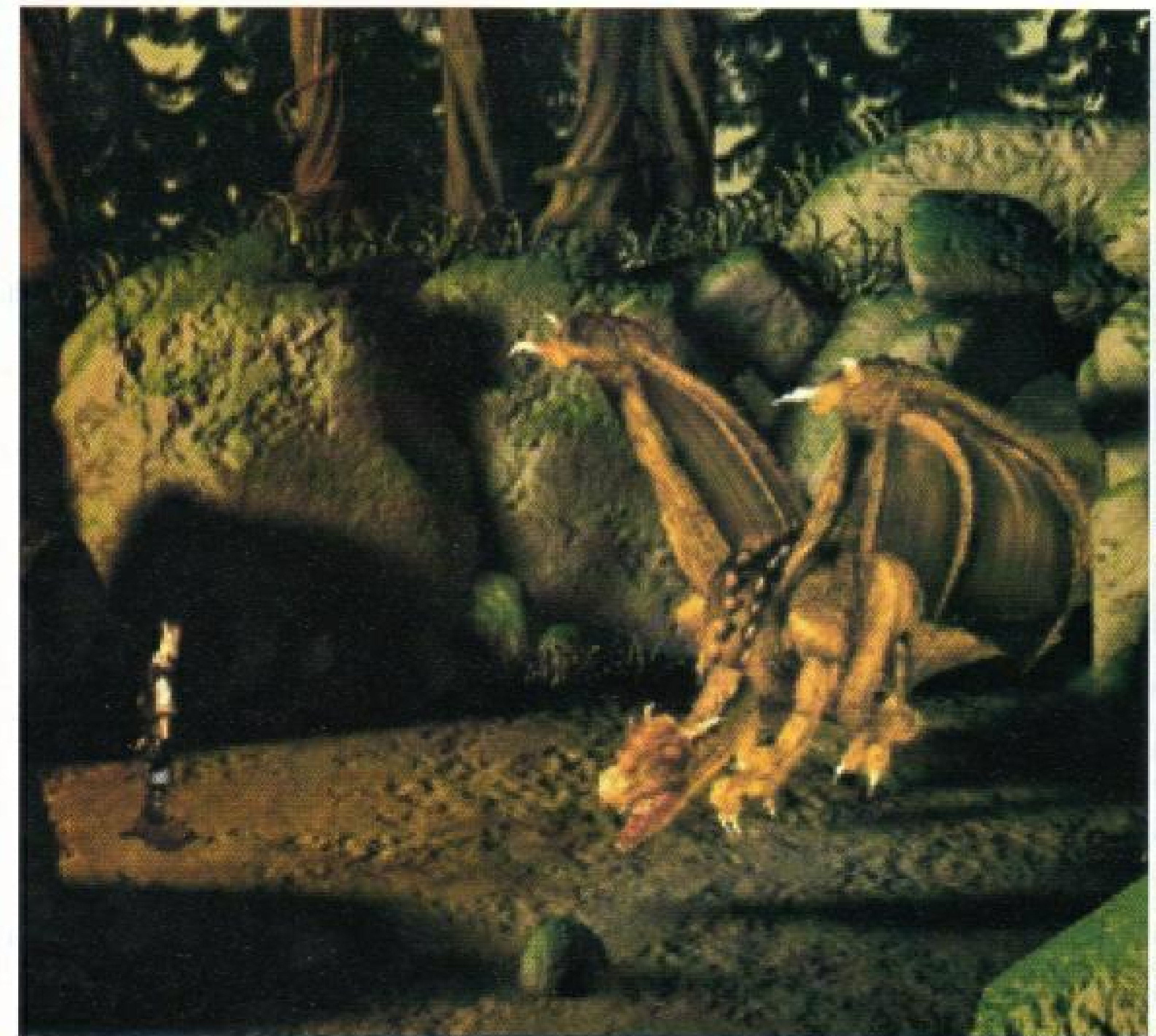
EN BUSCA DE LAS CINCO PIEDRAS Y EL POZO DE LOS DESEOS

Entramos en la mina y cogemos una pala. Seguimos a la izquierda dos veces y luego a la derecha, de donde cogemos un pico. Aquí mismo examinamos la pared y descubrimos una de esas piedras "gloostones" con el pico. La cogemos con la pala, ya que es una piedra de fuego. Salimos de aquí y vamos por la última abertura a la izquierda, arriba y derecha, donde encontramos una máquina perforadora. Usamos en ella la piedra ardiente y la ponemos en marcha dándole a la rueda superior de atrás, que tiene una diminuta palanca. Así, la máquina sale de esta cueva. Una vez se ha ido vamos detrás suyo 2 veces a la izquierda. Aquí hay un aparato que sirve para cambiar los railes y en él usamos la pala. Seguimos dos veces a la derecha y llegamos hasta la perforadora, que ha quedado frente a una pared de roca. La ponemos en marcha dándole a la palanquita de la rueda posterior frontal y la usamos sólo dos veces para que taladre la pared.

Después de la segunda vez, miramos sobre la piedra al lado de la puerta y cogemos una caja de cerillas. Ahora le damos a la palanquita de la rueda posterior trasera y saldrá de esta cueva marcha atrás. Salimos y volvemos a perseguirla yendo siempre por la izquierda, hasta que el rail gire por el centro, por donde vamos y luego sólo debemos seguir la vía. Volvemos a localizar la taladradora frente a otra pared de roca.

La ponemos en marcha las veces necesarias para que abra un boquete y aparezca un pasaje secreto. Entramos por él para aparecer en una cueva de cristal, donde miramos un cilindro con seis agujeros. Salimos de aquí y de la cueva de la taladradora y vamos dos veces a la izquierda y dos a la derecha para salir de la mina. Salimos del campamento enano y volvemos a aparecer en el bosque. Vamos a la izquierda y abajo, y examinamos el último árbol de la derecha. Aquí es donde está escondida Jasmín y no hay forma de que baje. Después de que intentemos subir sin éxito, ponemos la paja bajo el árbol y usamos las cerillas en ella. El humo hace que Jasmín se vaya, dejando tirado en el suelo su collar. Apagamos el fuego con los pies y cogemos el collar. Volvemos a la mina y vamos hasta la cueva de los cristales. Nos ponemos frente al cilindro y examinamos el collar de nuestro inventario, con lo que se deshace y quedan las cinco piedras por separado más la que ya tenemos nosotros. Ahora ya sólo es cuestión de irlas metiendo en sus respectivos agujeros que, empezando por el central superior y yendo a la derecha, quedan por este orden: rojo, azul, lila, amarillo, rosa y verde.

El cilindro empieza a emitir colores y vemos la lucha que se mantiene en Smashville. Los barcos piratas se hunden, pero algo ha fallado, ya que todo el país se ha cubierto de una espesa capa de niebla. Despertamos en la cabaña de Cynthia, que vive sola en el bosque. Ella nos ha curado y se lo







agradecemos hablándole. Examinamos las flores, la chimenea y unas tres veces la cama para volver a hablarle y poder disfrutar de unos románticos momentos. Acabada la escena, salimos y examinamos el pozo. Vamos por la izquierda y aparecemos otra vez en el bosque. Cogemos por la derecha, por el camino superior y dos veces arriba para salir del bosque. Luego entramos por la derecha para volver a conversar con el dragón, que nos cuenta una triste historia sobre Megophías. Seguimos hablándole hasta el final y volvemos atrás hasta el pozo de la cabaña de Cynthia, que examinamos otra vez. Volvemos a la salida de las alcantarillas frente al dragón y, por fin, podemos coger nuestra bolsa de monedas. Y otra vez volvemos al pozo donde tiramos la bolsa entera y le hablamos. Nos dirá que debemos convencer a un dragón amigo para que nos lleve a visitar al mago Megophías en su isla. Vamos hasta el dragón, con el que hablamos y le convencemos con mucha facilidad, ya que nos lleva gustoso. Subimos a su lomo y emprendemos el vuelo.

MEGOPHÍAS Y EL FINAL DE LOS MAGOS MALVADOS

Llegamos a la isla y entramos en la cabaña. Examinamos varias veces el suelo y también varias veces la ventana frontal, con lo que se abre un agujero dimensional y pasamos al laboratorio secreto del mago Megophías. Él nos explicará nuestro lapsus con las piedras y que gracias a nuestra acción hemos dejado libres a unos poderosos y malvados magos a los que hay que parar y, para ello, debemos conseguir una especie de casco proyector mental. Salimos de la cabaña y vamos al fondo de la isla, al bosque, donde examinamos el gran agujero. El casco ha desaparecido. Volvemos a hablar con el mago y luego regresamos con el dragón a su cueva. Nos metemos en el bosque entrando por arriba. Desde su primera pantalla vamos 2 veces a la derecha y ya estamos en Smashville. Examinamos los barriles de la derecha y aparece la chica a la que salvamos. Le hablamos y nos enseña un pasadizo secreto, por donde nos metemos. Aparecemos frente al mar, en un pequeño embarcadero donde hay un bote que no podemos usar sin camuflarlo primero. Por tanto, volvemos a la isla de Megophias en los lomos del dragón, y vamos hasta el bosque trasero. A la izquierda del gran agujero cogemos una pequeña bandera pirata. Y otra vez en el embarcadero usamos la bandera en el bote, con lo que ya podemos usarlo sin que nos vean y acercarnos hasta el barco del capitán pirata.



Apareceremos en la desierta cubierta del barco y examinamos el cofre, lo movemos, pero no podemos abrir la puerta. Hablamos con la chica y, de un patadón, la abre. Entramos en el camarote del capitán y, al instante, éste aparece y se pone a luchar con la chica a sablazos. Nosotros cogemos el extraño casco y una botella de vino y nos vamos. Regresamos junto al dragón para que nos lleve hasta Megophías. El mago está metido entre tantos trastos que nos dice que el casco lo usemos nosotros y así lo hacemos. Quedamos frente a un mago encapuchado y en nuestro inventario aparecen las caras de todos los protagonistas de esta historia. Lo primero que debemos hacer es cliquear en el mago para que nos dispare su rayo y ahora, por orden, debemos usar las caras de Winnie, la de la chica misteriosa, la de Cynthia, la de Luis, la de Sancho y la del dragón. Y así, acabamos con la amenaza de los magos malvados.

Dardo

THE WHEEL OF TIME

Tiempo atrás, en la época de las leyendas, la humanidad vivía prósperamente, algo a tener en cuenta por las generaciones presentes

Una parte de los hombres, los llamados AES SEDAI podían canalizar "EL PODER ÚNICO" y así se conseguía lo que quisieran. Pero con este DON llegó la arrogancia y una mujer Sedai usó mal el poder para hacer un profundo agujero en la tierra con lo que liberó al "OSCURO". Éste, libre por fin después de milenios, se juntó con 13 Aes Sedai traidores y creó unas criaturas del mal para que le sirvieran: los Trolloc y sus amos los Mydraal, para que le ayudaran en su conquista, en "La Guerra de la Sombra". Llegados aquí aparece un hombre, el héroe llamado DRAGÓN, que consigue devolver al "OSCURO" al agujero de donde salió y volver a sellarlo, junto con los 13 Aes renegados, con 12 sellos que confía a los Aes Sedai que quedaban y que los guardan en la "Torre Blanca". pero... Antes de conseguir cerrar el agujero del todo, el "OSCURO" infecta al héroe y con ello a todo el género masculino, con lo que los Aes Sedai tienen que exterminar a todos los hombres salvo dos que también quedan custodiados en la "Torre Blanca". A esta época se la conoce como "La ruptura del Mundo" y con el paso del tiempo se pierde la pista de los sellos. Ahora estamos en la tercera era y en la ciudad de TAR VALON, la que custodia la TORRE BLANCA, donde se empieza a levantar un extraño viento lleno de malos presagios. En una ventana está ELAYNA SEDAI, la guardiana de las Crónicas de la Torre Blanca, y aunque es una Aes Sedai auténtica no posee el gran poder de las demás, sólo puede canalizar una mínima parte del "Poder Único", aunque tiene otros dones. Por eso es la preferida de AMYRLIN, la guardiana madre. Pertenece al gremio de los AJAH MARRÓN que reúnen y preservan el conocimiento y por eso guarda los TER´ANGREALS, los artefactos de la edad de las leyendas. De noche, en su despacho, irrumpe un hombre desconocido que viene en busca de los sellos. Y aunque no los encuentra deja muchas muertes a su paso. Y en el despacho de AMYRLIN ésta encomienda a ELYANA la misión de seguir a este misterioso hombre y recuperar los sellos perdidos. Así tomamos el papel de ELAYNE y empezamos nuestra aventura.

MISIÓN 1
LAS ORILLAS DEL MANETHERENDRELLE

Una barca nos deja en un prado. A la izquierda podemos conseguir una "raíz de ANDALAY" que aunque sólo podamos llevar una cada vez nos dará más fuerza... Seguimos el sendero y conseguimos nuestro primer TER´ANGREAL ("TA") que tiene la facultad de curar. Entramos en la gruta de la derecha y matamos a nuestro primer trolloc, disparándole de lejos y no dejando que se acerque. Durante todo nuestro recorrido deberemos ir cogiendo TAs y raíces, buscando por todos los lados no explicados. Salimos por el otro lado de la gruta y giramos a la izquierda. Seguimos el camino hasta un carromato donde matamos un trolloc y otro escapa. De dentro cogemos un TA y en el camino, a la derecha, otra raíz.

Seguimos adelante, a los carromatos de la derecha y matamos dos trollocs mientras el asesino nos amenaza. Los matamos con los dardos, aunque el soplido también está bien y cogemos varios TAs más. Matamos un nuevo trolloc con hacha ("Axe Thrower



Cuando empezamos cada misión nos aparecerá esté mapa con la localización del lugar donde vamos a actuar. Ejemplo de pantalla al cargar cada fase.

Otra pantalla que aparecerá en cada nueva fase. Antes de empezar a repartir leña nos saldrá siempre una explicación de lo que debemos hacer. Es importante anotarlo y tenerlo bien presente siempre.

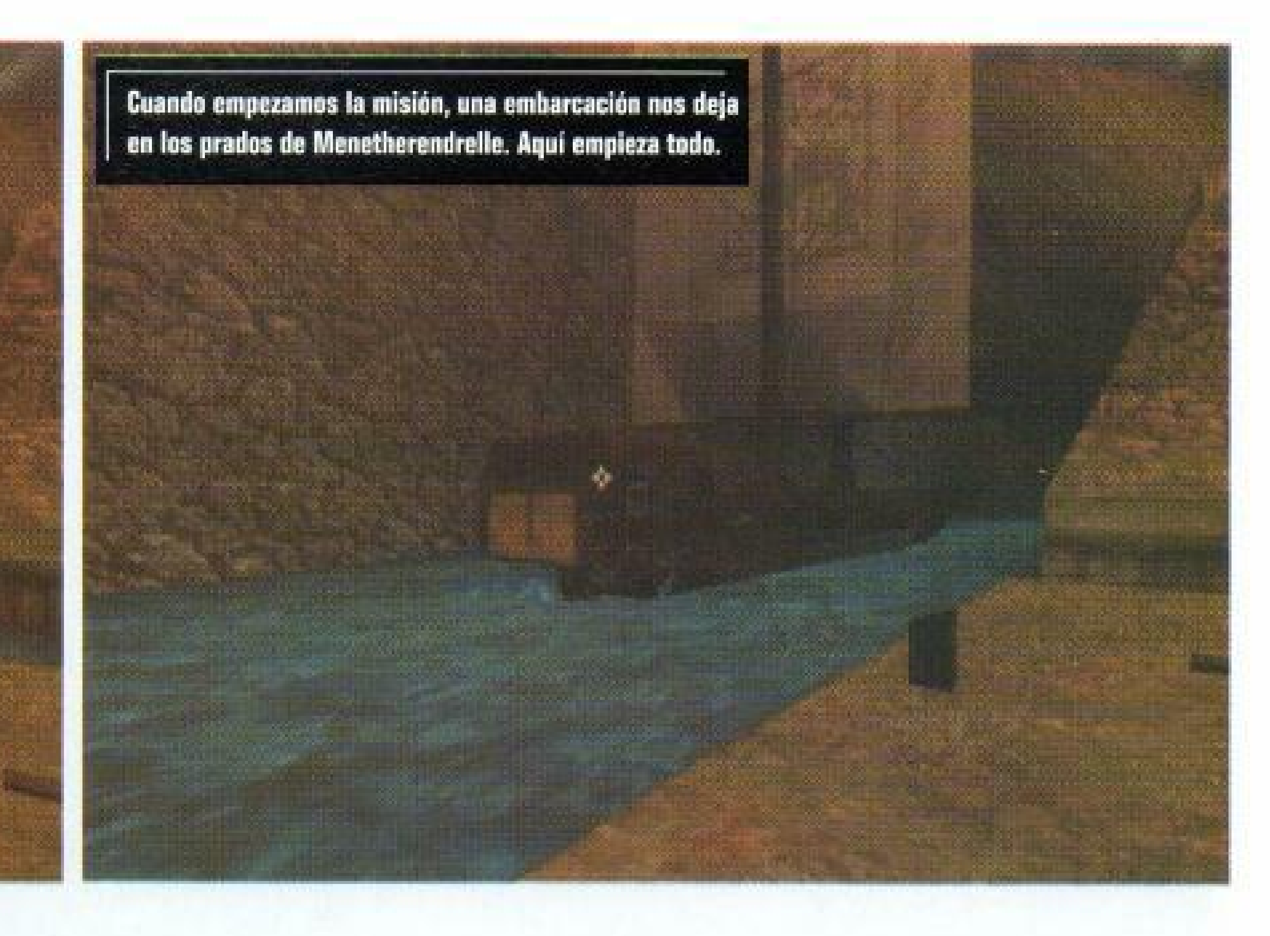
Las orillas del Manetherendrelle

"El oro de Tar Valon convenció a un marinero a llevarme río abajo por el Manetherendrelle, pero la cercanía de Shadar Logoth le ponía cada vez más nervioso. Al final me dejó, diciendo que eso era lo máximo que se acercaría a la ciudad maldita.

"El asesino ya ha estado aquí. El y sus Trollocs dejaron una ola de destrucción a su paso que otros de la Torre seguramente encontrarán. Parece que las últimas víctimas de los Trollocs son una caravana de Gitanos pacíficos, pero es demasiado tarde para que les ayude. Debo intentar adelantar al asesino antes de que estemos cerca de la ciudad. Lo que hay dentro de ella aterra incluso a aquellos que han jurado fidelidad a la sombra."

- Intenta localizar al asesino antes de que pueda alcanzar Shadar Logoth.
- Al hacerlo, aprende a usar tus ter'angreals para defenderte de sus protectores, los Trollocs.
- Investiga lo que llevas contigo seleccionando un artefacto y pulsando después la tecla F6.
- Recoge cualquier ter'angreal que encuentres entre los restos de los vagones de los Gitanos; se supone que algunas caravanas transportan esos antiguos artefactos.

Pulsa F5 para proceder



Cuando empezamos la misión, una embarcación nos deja en los prados de Menetherendrelle. Aquí empieza todo.

Trolloc") y seguimos adelante, a la derecha, hasta un nuevo carromato. Subimos por la rampa para coger un TA y volvemos a bajar, pasamos detrás del carromato hasta ver un árbol, seguir adelante, derecha, y más adelante matando otro trolloc con hacha. Entramos en una cueva y al salir matamos dos trollocs y del cadáver del primero cogemos nuestro primer TA de fuego. Seguimos la cueva y salimos al otro lado para llegar frente a la ciudad de "Shagar Logoth".

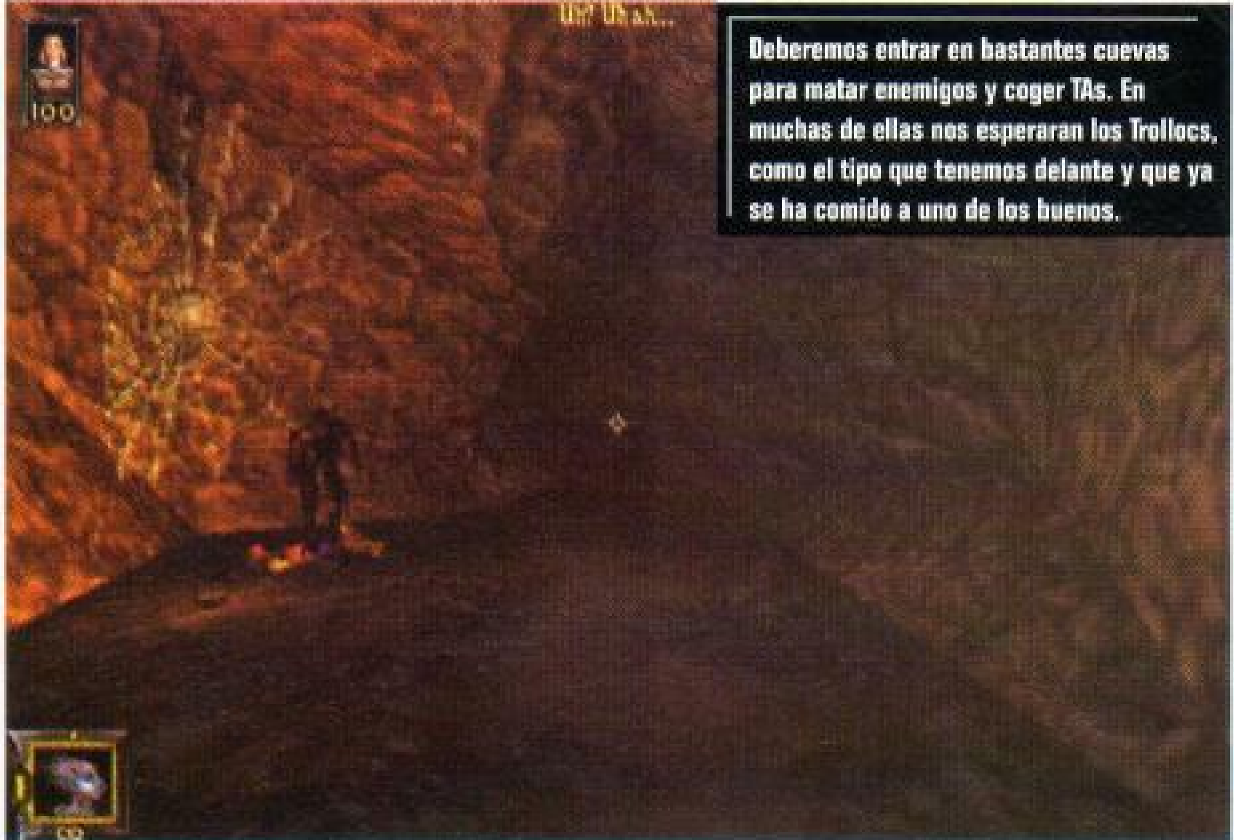
MISIÓN 2
LAS CALLES DE SHADAR LOGOTH

Seguimos el pasillo subterráneo. Al tercer tramo de escalera vemos un TA que podemos coger saltando desde el agujero del otro tramo. Acabamos de subir las escaleras y llegamos a una intersección. Derecha y al fondo y entramos a la izquierda para coger dos TAs. Volvemos atrás y seguimos por el otro lado. Todo recto, subimos cuatro escalones y aparecemos en el exterior. Vamos por donde se metió uno de los monstruos y al fondo cogemos dos TAs. Si nos ataca, la mejor manera de vencerle es dispararle dos bolas de fuego. Volvemos atrás, a la última intersección, y atravesamos la puerta del arco. Entramos a la derecha y cogemos un TA. Seguimos adelante atravesando varios arcos hasta salir a un pequeño patio. Seguimos adelante, pasamos más arcos y llegamos a un balcón que domina el centro del castillo. Al salir el asesino nos disparará una bola de fuego que debemos sortear entrando rápidamente. Nos volvemos a asomar, vemos que el asesino se va y caminamos a la izquierda por la cornisa hasta llegar al balcón izquierdo del otro lado. Entramos y bajamos las escaleras de caracol matando dos minions y cogiendo dos TAs. Retrocedemos y volvemos a subir las escaleras de caracol hasta el balcón. Saltamos por la cornisa al balcón, donde estaba el asesino y lo hacemos dando un rodeo por la derecha. Pasamos al otro lado y quedamos frente a un precipicio. Saltamos al balcón inferior y de aquí al suelo, curándonos después. Vamos hacia el otro lado donde matamos un minion, cogemos varios TAs y nos metemos por un agujero en la pared en una zona verde, y rápido, ya que un espíritu azul (Mashadar Tentacle) nos atacará, con lo que deberemos usar el "Escudo personal".

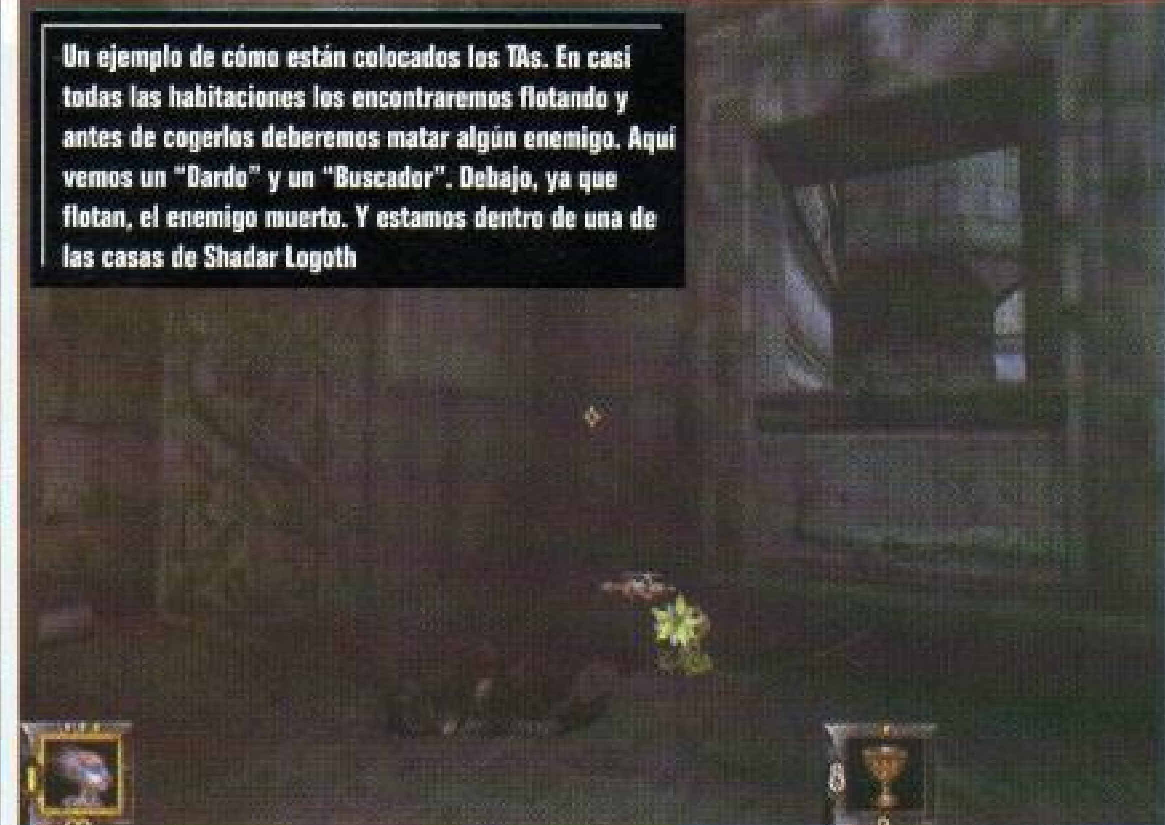
Adelante, subimos las escaleras, matamos un minion y usamos el TA "Desplazamiento" que acabamos de coger en la rejilla de la derecha para atravesarla y, al otro lado, quedamos frente a otro precipicio. Con carrerilla saltamos al otro lado en diagonal y a la izquierda y de aquí saltamos a la plataforma de la derecha. Nos dejamos caer dentro, matamos un minion y seguimos adelante bajando las escaleras y atravesando la puerta, donde salimos a una plaza con una estatua en el centro. De nuevo el asesino huye y nos deja un mashader que debemos sortear como sea. Corriendo, vamos hasta la puerta detrás de la estatua, subimos, cogemos un TA y matamos un minion con dardos. Debemos ser rápidos ya que si el asesino rompe la escalera impedirá nuestro camino y además tenemos otro mashadar que nos persigue. Una vez arriba vamos a la derecha, seguimos los diferentes pasillos y escaleras y al encontrar una a la derecha la saltamos rápido antes de que se desmorone. Seguimos adelante hasta otra plazoleta donde matamos otro minion y cogemos un TA. Adelante y subimos las escaleras cogiendo TAs. Regresamos atrás y vamos por la derecha para salir a otro balcón.

MISIÓN 3
LAS ENTRAÑAS DE SHADAR LOGOTH

Estamos dentro del agua. Salimos y saltamos sobre cualquier plataforma para quedar frente a un alcantarillado con 4 salidas. Cogemos TAs de cada lado



Deberemos entrar en bastantes cuevas para matar enemigos y coger TAs. En muchas de ellas nos esperaran los Trollocs, como el tipo que tenemos delante y que ya se ha comido a uno de los buenos.



Un ejemplo de cómo están colocados los TAs. En casi todas las habitaciones los encontraremos flotando y antes de cogerlos deberemos matar algún enemigo. Aquí vemos un "Dardo" y un "Buscador". Debajo, ya que flotan, el enemigo muerto. Y estamos dentro de una de las casas de Shadar Logoth



Más enemigos. El muerto un trolloc con hacha y el que huye un minion. Por las calles de esta ciudad todo son pasillos y más pasillos. Normalmente así es todo el juego, luchando contra muchas criaturas, y al ser en interiores, tenemos poca luz.

y accionamos la palanca de detrás. Nos volvemos a sumergir, atravesamos la valla, salimos a la superficie, matamos un minion y cogemos algunos TAs saltando por las repisas de las columnas. Seguimos hasta el puente, matamos al minion que hay abajo y entramos por la arcada de la izquierda, al otro lado. Bajamos las escaleras y quedamos frente a una piscina, donde vemos 4 palancas en cada lado. Por orden movemos la palanca de nuestra izquierda y después la de nuestra derecha. Nos metemos en el agua para ir al otro lado y movemos la palanca de la derecha. Nos tiramos al agua y atravesamos la abertura pasando al otro lado. Subimos las escaleras, seguimos adelante y matamos a un minion teniendo que ir rápido por la presencia de otro mashadar. Atravesamos una compuerta y llegamos a otra habitación con piscina. Nos zambullimos, atravesamos la arcada, cogemos TAs y salimos del agua. Entramos en otra habitación con dos piscinas cerradas y subimos por la arcada de la izquierda antes de que el asesino rompa las escaleras. Saltamos los escombros para mover la palanca del fondo. Volvemos a la piscina y al estar abierta nos metemos en ella y movemos la palanca a la derecha de la rejilla. Media vuelta y salimos por la puerta que se abre al otro lado. Vamos cogiendo TAs, bajamos el desnivel y cogemos más TAs de los dos lados de la intersección.

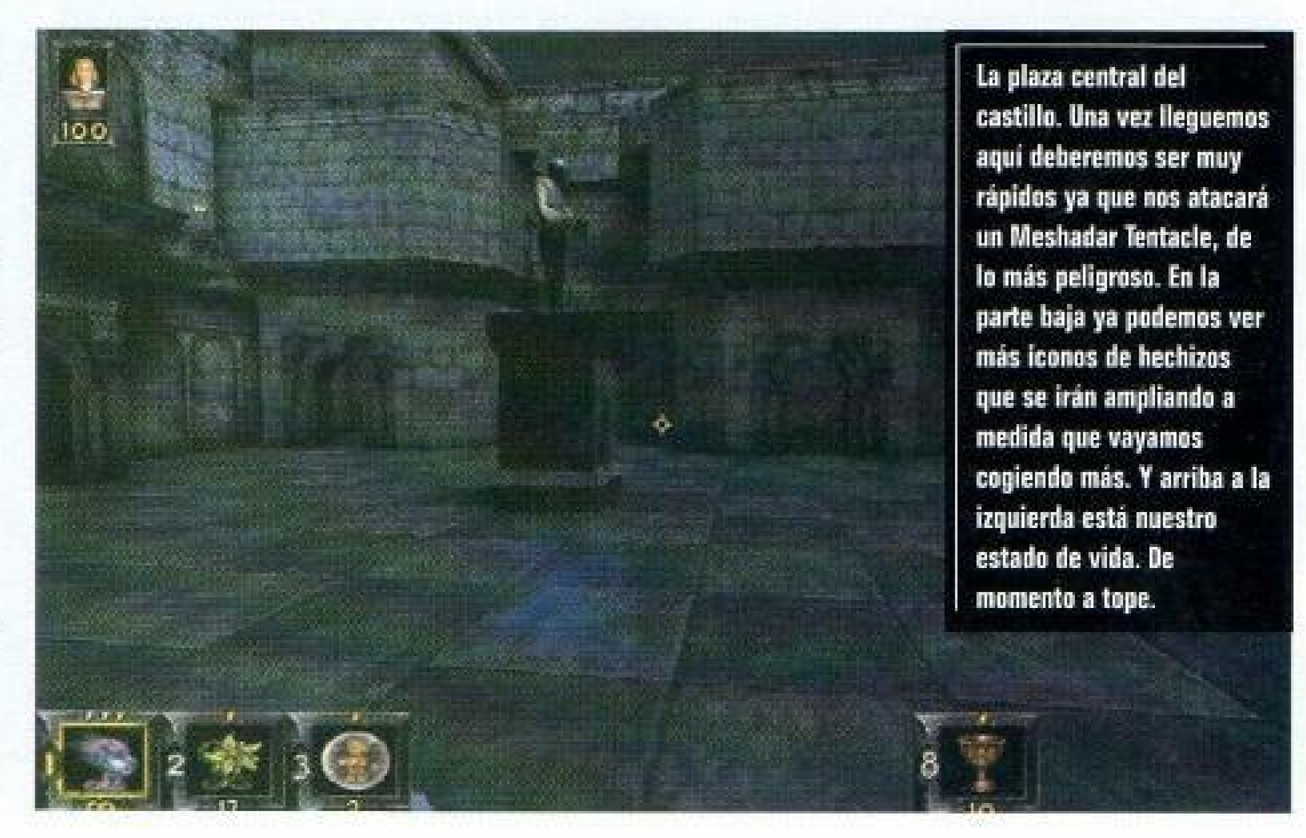
Salimos por la derecha y llegamos a una nueva habitación donde saltamos fuera del agua desde la columna central. Aquí hay varias escaleras y más palancas y el asesino nos habla. Subimos la primera escalera y luego la de la izquierda y movemos la palanca que nos queda a la izquierda para bajar y coger TAs de la ventana que se ha abierto. Salimos dándole a la palanca, nos volvemos a poner sobre la segunda escalera y apretamos la segunda palanca a la derecha. Nos metemos por la ventana abierta con un minion al otro lado de un separador y en el que usamos el TA "Intercambiar posiciones" para pasar con al otro lado. Seguimos adelante y subimos la escalera de la izquierda. Seguimos el pasillo y atravesando las arcadas rápido por un nuevo mashadar hasta llegar a una habitación con una puerta y una reja a cada lado. Matamos al minion y en la esquina derecha disparamos una bola de fuego para conseguir varios TAs. Seguimos por la arcada y llegamos a una sala de fuegos azules. Bajamos las escaleras cogiendo TAs y matando otro minion y llegamos a otra intersección. A la derecha matamos minions y cogemos un TA. A la izquierda seguimos adelante hasta entrar en una catedral donde un Legion nos dispara bolas de fuego. Para vencerlo debemos usar varios "Buscadores" y rematarlo con "Dardos". Aparece el asesino y nos dispara. Primero entramos por los pasillos de ambos lados para hacer acopio de TAs y luego pasar a la lucha disparándole bolas de fuego. Una vez muerto, al intentar movernos acaba la fase.

MISIÓN 4
EL ESCAPE DE SHADAR LOGOTH

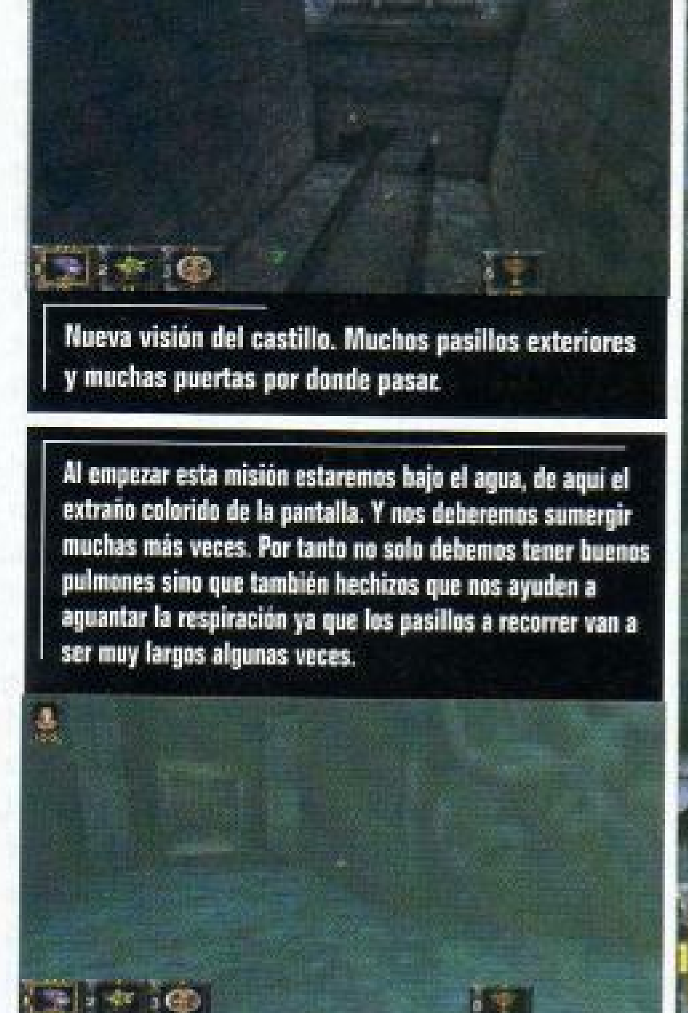
Sólo debemos ir cogiendo TAs e intentar esquivar a nuestros enemigos para no gastar municiones. Es importante coger el "Escudo de espíritu" para protegerse del mashadar. Y sólo tenemos que esperar a que amanezca, que es bastante rápido, para que se acabe la fase.

MISIÓN 5
SALVAR LA TORRE BLANCA

Episodio 1. Estamos frente a una chimenea. Cogemos un TA y entramos en el dormitorio para coger algunos más. Por la siguiente puerta pasamos al despacho y salimos por la puerta central para ir a la entrada de la biblioteca donde matamos algunos trollocs. Regresamos a la entrada y entramos en la biblioteca principal para ir a la derecha hasta el fondo y luego por la izquierda llegando a la segunda hilera de estanterías donde además de un TA hay una raíz. Subimos la escalera de al lado, matamos dos trollocs y entramos en el primer pasillo para coger un TA. Vamos al fondo, matamos otro trolloc y nos dejamos caer por un agujero del fondo y a la derecha del siguiente pasillo. De ambos lados cogemos TAs y una raíz y subimos al segundo piso (vamos cogiendo TAs y matando enemigos) saltando al otro lado de la biblioteca. Nos encontraremos también con un mydraal, y el mejor medio para destruirlo es con una cadena de rayos. En el último piso quedamos frente a una puerta medio rota y usamos el "Intercambiar posiciones" con el trolloc del otro lado. Seguimos la pasarela a la derecha y bajamos las escaleras hasta llegar a una plaza. Subimos las escaleras del otro lado y entramos por la puerta de la izquierda y, recto, a la izquierda, entramos en otra habitación. Nueva matanza de trollocs y vamos hasta la llave, pero el suelo cede bajo nuestros pies. Abajo cogemos la llave y varios TAs y disparamos a los cartuchos para que todo explote. Acordaos de disparar a todas las cajas y toneles siempre (con un soplo es suficiente) ya que la mayoría contienen TAs escondidos.



La plaza central del castillo. Una vez lleguemos aquí deberemos ser muy rápidos ya que nos atacará un Meshadar Tentacle, de lo más peligroso. En la parte baja ya podemos ver más iconos de hechizos que se irán ampliando a medida que vayamos cogiendo más. Y arriba a la izquierda está nuestro estado de vida. De momento a tope.



Nueva visión del castillo. Muchos pasillos exteriores y muchas puertas por donde pasar.

Al empezar esta misión estaremos bajo el agua, de aquí el extraño colorido de la pantalla. Y nos deberemos sumergir muchas más veces. Por tanto no solo debemos tener buenos pulmones sino que también hechizos que nos ayuden a aguantar la respiración ya que los pasillos a recorrer van a ser muy largos algunas veces.

Otra vista de dentro del castillo. Saldremos por muchas arcadas en las que deberemos saltar para poder seguir. Usar la levitación va a ser muy importante para no morir de los golpes al caer.

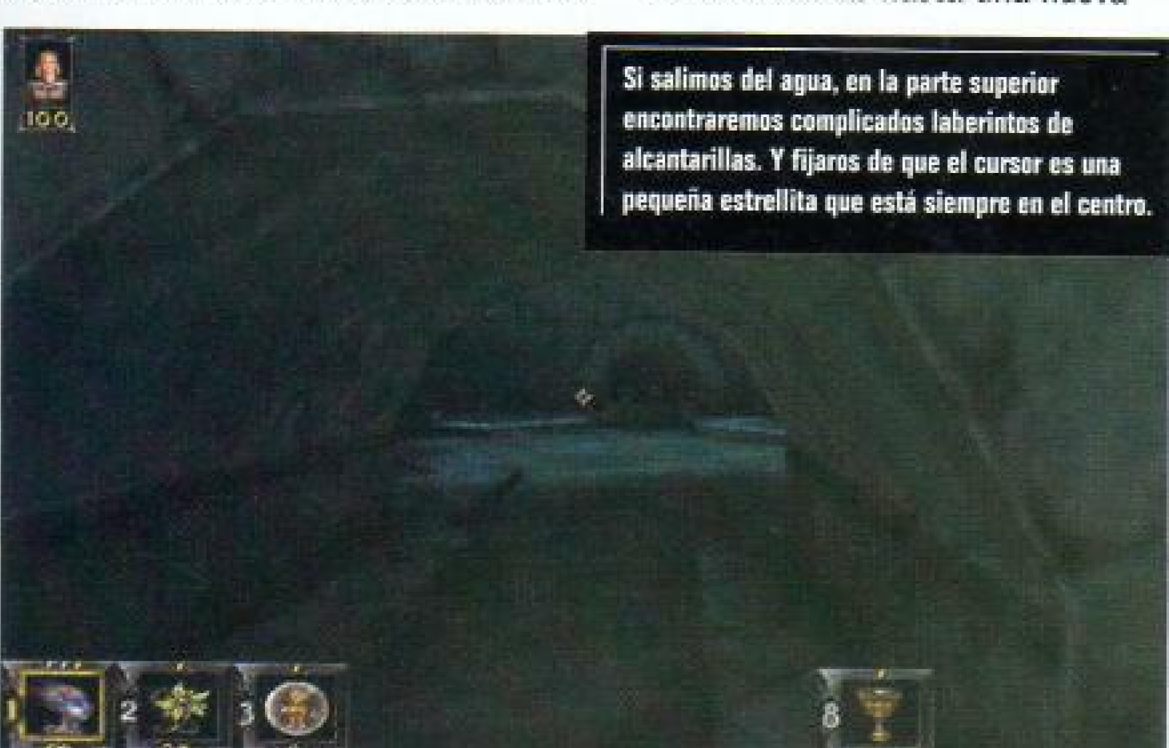
Subimos las escaleras matando dos trollocs, hasta llegar a la puerta cerrada que ahora ya podemos abrir con la llave.

Episodio 2. A ambos lados cogemos varios TAs y luego subimos por la izquierda algunos pisos para entrar por la puerta de la derecha cuando no se puede seguir más. Aquí deberemos luchar contra varios enemigos y coger bastantes TAs. Subimos otro piso por la escalera de caracol y entramos por la puerta del otro lado. Seguimos subiendo la rampa entrando en las habitaciones y usamos el TA "levitación" si no podemos pasar, sobre todo al final de la subida. Una nueva habitación, en la que a la derecha cogemos una raíz, y entramos por la puerta. Cogemos un TA y entramos por la puerta opuesta matando un trolloc y cogiendo varios TAs más. Entramos por la puerta central, seguimos adelante luchando y cogiendo varios TAs de las esquinas, entramos por la izquierda para coger otro TA y después vamos por la derecha, bajando, para matar más trollocs y recoger más TAs. Bajamos, atravesamos el corredor central y descendemos la escalera de la derecha llegando a una sala donde nos espera un mydraal que debemos eliminar para poder salir por la puerta del fondo.

Episodio 3. Entramos en un gran pasillo, matamos varios trollocs y cogemos algunos TAs. Y seguiremos cogiendo TAs y matando enemigos durante este recorrido. Pasamos la nueva puerta y luego una última llegando a un jardín con varios TAs y raíces. Aquí derrotamos a varios trollocs y un mydraal que nos disparan desde arriba. Subimos al primer piso por uno de los ascensores de los lados matando y cogemos más TAs. Volvemos al ascensor y bajamos de nuevo para entrar por la puerta del otro lado a un corredor lleno de TAs. Matamos más enemigos y quedamos frente a tres puertas. La puerta de la izquierda se rompe y aparecen muchos trollocs. En este caso es mejor una digna retirada y ponerse a correr. Entramos por la puerta de la izquierda, movemos la palanca del fondo y subimos al ascensor. Seguimos matando y vamos hasta el final del pasillo para llegar a una nueva sala con tres puertas. Entramos en la de la izquierda y volvemos atrás hasta una nueva palanca con la que podemos coger el ascensor. En el nuevo piso seguimos el pasadizo y giramos a la derecha en el precipicio. Nos paseamos por estos pasillos matando trollocs y cogiendo TAs. Al volver deberemos saltar un peligroso fuego y, sobretodo, debemos coger un manojo de llaves de uno de los cadáveres. Volvemos atrás hasta la primera habitación, dejamos la nueva puerta que se ha abierto y llamamos al ascensor para bajar. Salimos, movemos la palanca y volvemos a subir. Ahora entramos en la nueva habitación y movemos la palanca.

MISIÓN 6
BAJO LA TORRE BLANCA

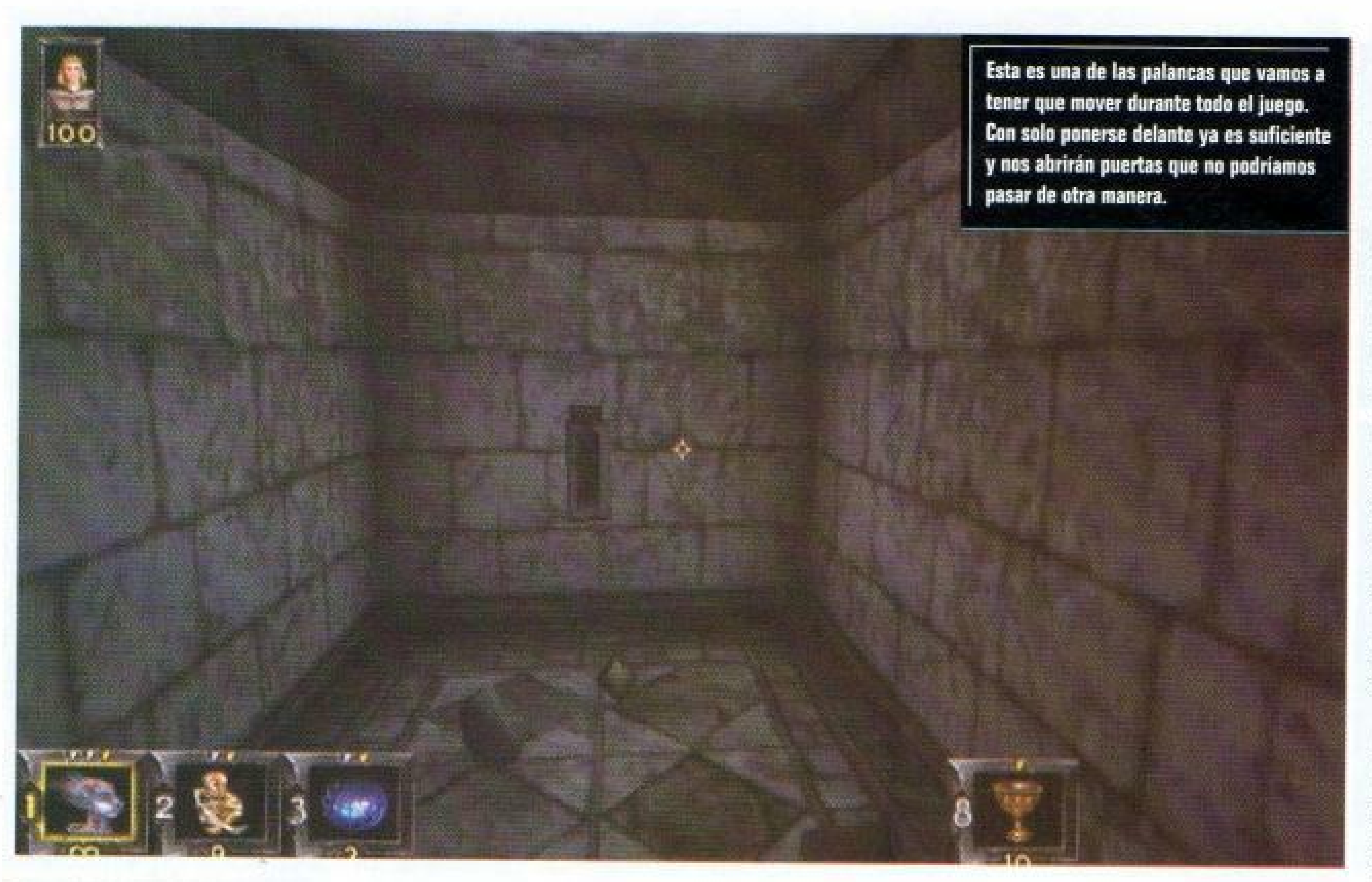
Episodio 1. La Cripta. Una misión sin tiros donde sólo debemos orientarnos y coger muchos TAs. Bajamos al primer piso de la escalera de caracol y cogemos algún TA. En el piso inferior entramos en un almacén. Rompemos las cajas y subimos por las escaleras que hemos visto al entrar. De aquí podemos ir saltando hasta llegar a la otra parte del primer piso y coger todos los TAs que antes no pudimos coger y también del piso inferior. Subimos un piso, movemos la palanca y usamos un TA "Indicador".



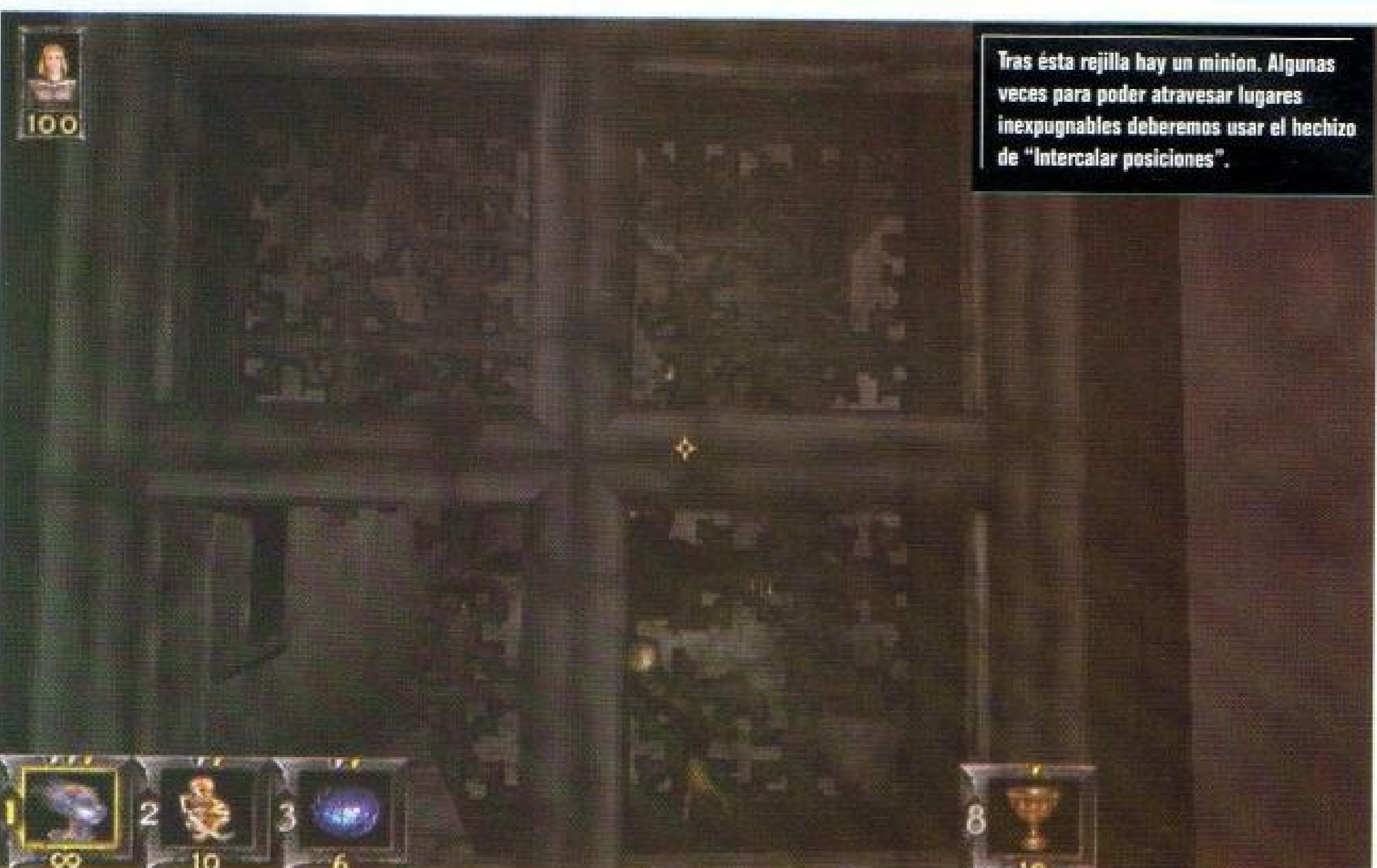
Si salimos del agua, en la parte superior encontraremos complicados laberintos de alcantarillas. Y fijaros de que el cursor es una pequeña estrellita que está siempre en el centro.



Esta especie de piscina es una estrada o salida par meternos por el agua. En este lugar es importante subir por la columna caída ya que detrás encontraremos la palanca para abrir la piscina.



Esta es una de las palancas que vamos a tener que mover durante todo el juego. Con solo ponerse delante ya es suficiente y nos abrirán puertas que no podríamos pasar de otra manera.



Tras ésta rejilla hay un minion. Algunas veces para poder atravesar lugares inexpugnables deberemos usar el hechizo de "Intercalar posiciones".

Seguimos el rastro que nos lleva a la puerta diagonalmente opuesta a la de las escaleras y vemos que se abre una puerta secreta. Cogemos algunos TAs y bajamos las escaleras para entrar en una sala con dos salidas. Caminando por los lados, ya que el suelo tiene una losa falsa, primero entramos por la puerta frontal con mucho cuidado para esquivar las lanzas, saltándolas (lanzas y losas falsas ahora serán una constante). Cogemos más TAs de las cajas y retrocedemos para bajar una escalera con más lanzas en el fondo. Para pasarla, primero la saltamos y luego usamos un "Levitar" y entramos por la puerta frontal. Seguimos adelante hasta otra habitación dividida en dos lados. Primero vamos a la derecha teniendo cuidado en no pisar por el centro. Abrimos la puerta de la derecha con "Golpe de aire" y entramos para quedar frente a un pasillo con varias habitaciones a los lados que examinamos. Volvemos atrás y pasamos a la izquierda hasta llegar a los chorros de fuego. Usamos "Escudo de fuego" para pasar al otro lado y luego vamos corriendo hasta el fondo sorteando el fuego y saltando varias lanzas.

Entramos por las rejas abiertas de la izquierda cuidándonos de la losa falsa y los explosivos. Salimos por la arcada del otro lado para entrar en "La habitación del Infierno" llena de todo tipo de trampas. Por el otro lado pasamos a la "Sala de las bolas de fuegos bailarines" con el mismo tipo de trampas y usamos el hechizo repelente del fuego. Salimos por la última puerta al final de las escaleras, bajamos otras y vamos a la izquierda. Entramos en otra habitación como la del "fuego bailarín" con losas falsas, lanzas y explosivos y salimos por la arcada del otro lado. Los explosivos, que son lo más peligroso, los eliminamos disparándoles de lejos "Bolas de fuego". Después de un pasillo llegamos a una habitación con varias salidas y una biblioteca en el centro. Bajamos para conseguir varios TAs y retrocedemos hasta la rampa con pinchos que pasamos levitando e igualmente usamos este TA para llegar a las cristaleras y romperlas para coger los TAs de detrás. Vamos a la habitación de la derecha, cogemos algún TA, salimos y nos acercamos al otro lado del pasillo bajando varias escaleras y no dejamos ni una celda sin abrir. Y nos guardamos al menos un TA "Desplazamiento" para pasar la escalera de bajada, teniendo cuidado con los pinchos ocultos.

Episodio 2. Sorteamos los disparos de fuego refugiándonos en las celdas y entramos en la del lado opuesto. Vamos al fondo, izquierda y con "Dardos" derribamos la puerta. Usamos "Escudo de fuego" para cruzar las rejas candentes y giramos a la derecha. Adelante y entramos en una habitación azul cuya reja se cierra tras nuestro paso. Primero damos la vuelta por el pasillo superior, que comunica los dos lados, donde rompemos barriles. Luego bajamos a la planta baja de esta habitación donde nos colocamos frente al gran espejo disparándole una "Bola de fuego". Aparece una imagen nuestra que derrotamos con "Dardo del alma" y "Decadencia". Así el espejo se rompe y entramos por él. Seguimos el pasillo, bajamos las escaleras y entramos en la última habitación.

MISIÓN 7
LAS ENTRADAS

Episodio 1. Estamos frente a tres puertas con rejas. Movemos la palanca de la derecha y entramos en esa dirección para subir la escalera, romper cajas y bajar por el otro lado para romper más cajas. Volvemos atrás, movemos la palanca y volvemos a salir al pasillo. Subimos las escaleras, vamos al fondo, movemos la palanca y pasamos las rejas para salir a un patio con cuatro puertas más. Registramos las de la izquierda y por las de la derecha entramos en un ascensor. Salimos y seguimos la línea del suelo. Aquí nos atacará una "Hermana Negra" que se vence tirándole varios "Decadencias" o con "Balas de fuego". Seguimos la línea blanca sorteando obstáculos y cogiendo más TAs hasta que se acaba en un agujero. Lo rodeamos y seguimos la línea. Hacemos toda la bajada y acabamos frente a un monolito. Empieza a soplar mucho viento con lo que debemos ser rápidos y buscar la nueva línea del suelo y seguir hacia la izquierda hasta meternos por el monolito "transportador".

Episodio 2. La Ruina. Seguimos el sendero sin tocar ningún árbol y matando a trollocs hasta llegar a su

fortaleza. Entramos y matamos a los guardias y muchos más que vamos a encontrar. En la siguiente puerta, subimos la escalera de la derecha y examinamos las dos habitaciones. Al volver a bajar deberemos matar un trolloc "especial" con "Decadencia" y disparos normales. Hecho esto, la puerta del otro lado se abre y podemos entrar para coger una llave. Salimos y subimos por la escalera de la izquierda para entrar por la puerta del fondo a la derecha. Seguimos todos los pasillos hasta el fondo y en la última habitación movemos la palanca y volvemos a bajar a la sala de la piscina central. Al otro lado, a la derecha, encontramos abierta una compuerta que da al exterior y salimos por ella. Seguimos el sendero hasta llegar a un puente roto, lo cruzamos levitando y seguimos adelante hasta llegar a un gran monolito. Entramos en él por detrás y volvemos a seguir la línea del suelo. Al llegar al primer y al segundo monolito debemos ir a la derecha y seguir todo al fondo levitando. Llegará un momento en que no veremos nada al otro lado y nos tiramos al vacío levitando. Seguimos hasta llegar a una piedra donde hay un trolloc despedazado.

Episodio 3. Seguimos la línea del suelo, saltamos los trozos de vacío y nos cuidamos del viento. Seguimos adelante y al tercer monolito vamos a la izquierda hasta el final donde aparece el viento en forma de las cabezas de los Aes condenados. Usamos "Curar", "Levitar" y "Escudo de espíritu" hasta poder seguir y conseguir llegar a la última plaza, frente a otro monolito donde podremos pasar después de matar a una Hermana Negra y dos trollocs.

MISIÓN 8
LA EXCAVACIÓN

De nuevo en el prado vemos, a la derecha, dos tiendas de campaña que examinamos y seguimos el sendero a la izquierda hasta llegar a un Capablanca que matamos. Éste es un soldado normal algo más duro que un trolloc pero sin ningún poder. Seguimos adelante, pasando un lago y entramos en la casa de la izquierda para coger más TAs. Más adelante, y ya desde aquí encontraremos muchos Capablancas, entramos en su ruinosa fortaleza, pasamos el puente y caemos a un pozo. Seguimos adelante, saltamos a la superficie por un agujero, entramos en la torre y subimos la escalera de caracol. Al final nos metemos por el agujero de la derecha y vamos subiendo saltando. Una vez arriba nos abrimos paso destrozando la piedra y entramos en un túnel. Vamos a la derecha y giramos también a la derecha siguiendo hasta el fondo. Rompemos las cajas y cogemos el ascensor usando la palanca. Cogemos varios TAs y volvemos a bajar. Retrocedemos por el pasillo y vamos a la izquierda y al final para pasar por un madero y entrar en otra torre. Subimos la escalera de caracol, entramos por la puerta más alejada, activamos el "Escudo de aire" y atravesamos el túnel de subida y el puente hasta llegar a unas ruinas que examinamos.

Subimos por el poste en rampa y vamos adelante por el túnel matando dos guardias. Ahora ya encontraremos algunos arqueros que nos alcanzarán de lejos y también otros con escudo que pararán nuestros disparos y que deberemos esperar a que bajen su defensa. Bajamos la escalera y seguimos la pasarela hasta la rueda de una piscina donde escuchamos una conversación. Tocamos el gong y matamos a todos los soldados que aparezcan. Pasamos levitando por donde matamos al primer arquero y bajamos para salir al prado. Izquierda y subimos las dos escaleras. Saltamos al otro lado y entramos en la cueva para atravesarla y seguir el sendero. Atravesamos una nueva cueva, seguimos adelante, atravesamos también una casa, entrando por una ventana, y quedamos frente a una de las puertas del castillo. Damos media vuelta y levitamos hasta un gong. Volvemos a levitar, matamos más guardias y entramos en la habitación de detrás para dejarnos caer por el agujero. La misión acaba al salir a un pasillo con muchas puertas y entrando en cualquiera de ellas.

MISIÓN 9
LA FORTALEZA DE LA LUZ

Estamos dentro de una celda, cogemos las llaves del cadáver y salimos. Miramos



Inicio de la cuarta misión. Nuestros soldados se desperdigan por la fortaleza y podemos conseguir algunos TAs tan solo al empezar.



En esta fase solo debemos esperar tranquilamente a que amanezca, aunque podremos ir cogiendo TAs y matando enemigos. Aquí ya se nos avisa del final y arriba a la derecha tenemos activado un hechizo de protección.


Nuestro estudio en la Torre Blanca.


Nuestro dormitorio.



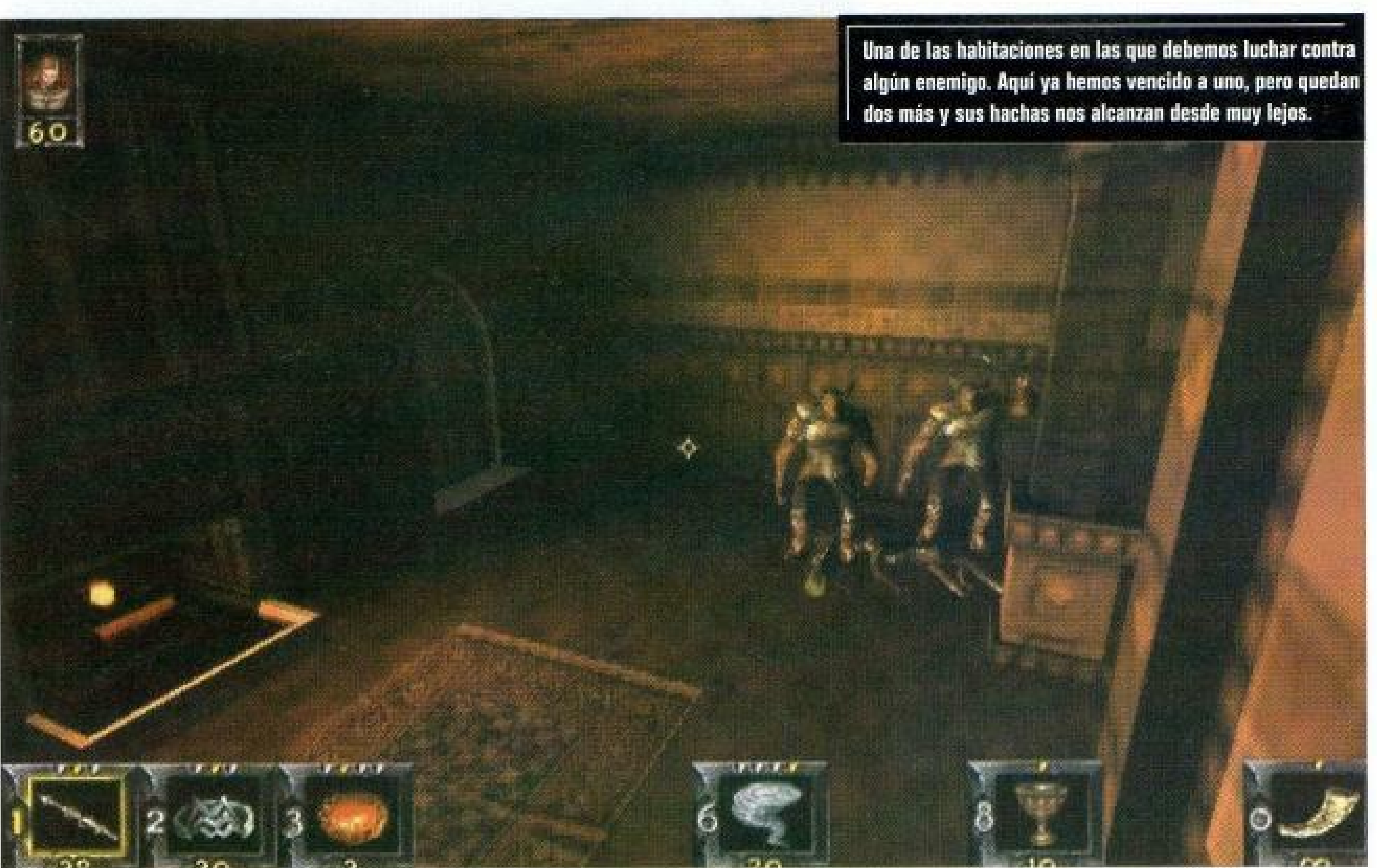
La entrada a la gran biblioteca.


Vista de la biblioteca con algunos de sus pisos.

las otras celdas, ya que empezamos con nuestro inventario a cero. Salimos por la puerta del fondo a la derecha para entrar en una habitación con una columna circular. Vamos a la puerta del otro lado y apretamos el interruptor de la columna para abrir la puerta a nuestra espalda, de donde cogemos algún TA. Salimos por la otra puerta, pasamos un corredor y llegamos a un establo donde nos subimos por la madera inclinada para poder entrar por el agujero del fondo. Seguimos la catacumba tomando la izquierda en las intersecciones y llegamos a una escalera de hierro que subimos. Abrimos la rejilla y aparecemos en los jardines de la Fortaleza. Seguimos el camino empedrado hasta llegar a una puerta, vamos a su izquierda y subimos por las rejas. Entramos por la primera ventana de la izquierda, rompemos las dos cajas para hacer ruido y esperamos a que aparezca el guardia que matamos para poder salir por la puerta abierta.


Los pasillos de subida a la Torre, en el episodio 2 de esta fase, están llenos de habitaciones para conseguir objetos.

derecha para coger los TAs y tirar una bola de fuego a la ventana cerrada con maderas. Retrocedemos dos habitaciones, pasamos por la reja rota, adelante, derecha, adelante y pasamos otra pared rota. Adelante y derecha hasta el final, desactivar las flechas y así poder entrar en la habitación del otro lado donde hay dos raíces. En todo este tramo encontraremos muchas habitaciones que mirar hasta llegar a una gran sala con un gong al otro lado. Entramos en la sala de los arqueros para activar un interruptor y al salir ya podemos pasar las rejas y abrir la puerta de detrás. Salimos de este salón por el otro lado y atravesamos el largo comedor. Subimos las escaleras del final, otras más y una rampa y entramos en una habitación con cajas. Volvemos atrás, bajamos la rampa y entramos por la puerta derecha del fondo para intentar coger un TA muy bien protegido. Damos media vuelta, vamos adelante, subimos la escalera y quedamos frente a dos pasillos. Cogemos cualquiera de ellos para acabar entrando en el dormitorio de la tropa y armería y después de matar a los guardias abrimos los baúles a los pies de las camas. Golpeamos los hierros de la ventana enrejada, usamos el "Escudo de fuego" y nos metemos dentro del horno. Caeremos y salimos, por una abertura, al establo y vamos adelante mirando cada nueva habitación hasta salir por la puerta opuesta, con lo que se acaba esta fase.

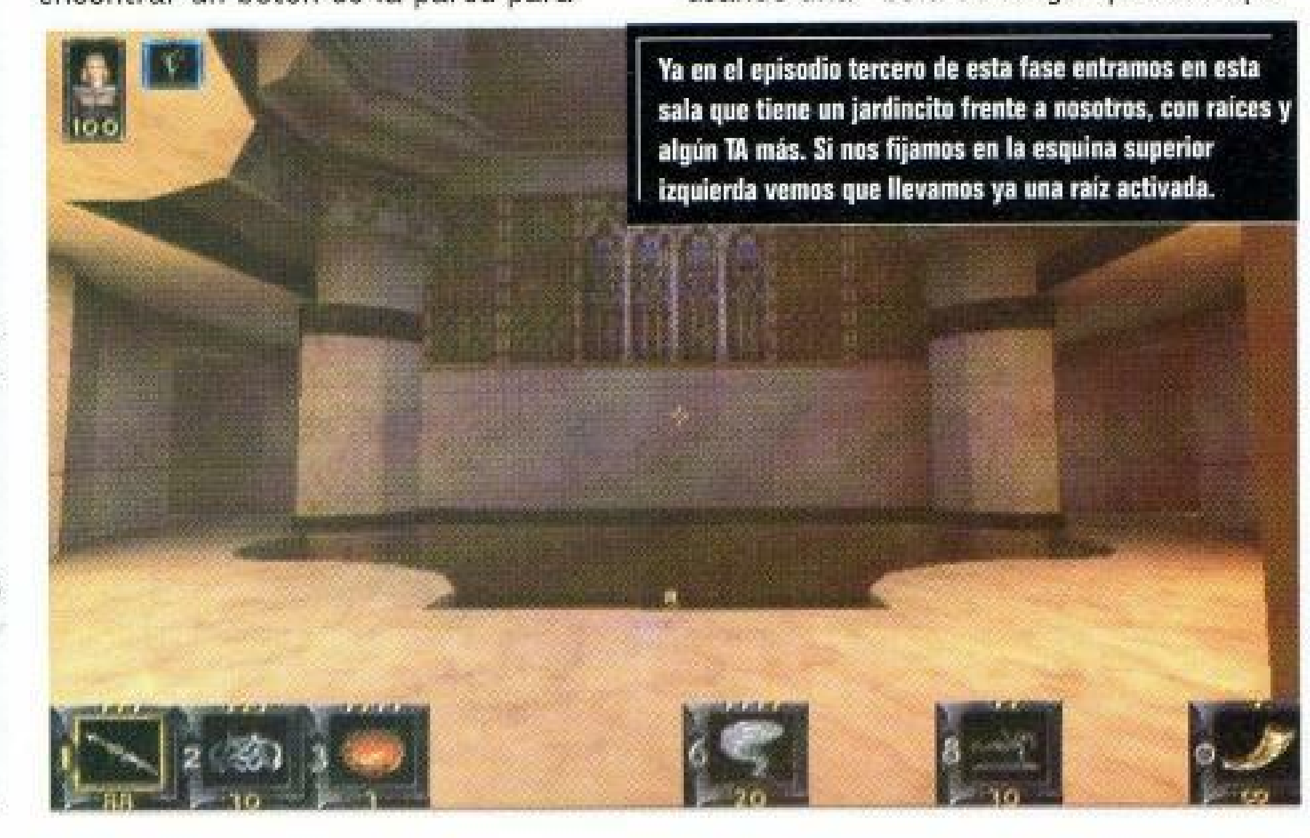

Una de las habitaciones en las que debemos luchar contra algún enemigo. Aquí ya hemos vencido a uno, pero quedan dos más y sus hachas nos alcanzan desde muy lejos.

Regresamos atrás y nos volvemos a meter por el alféizar de la ventana para ir hasta el ventanal de cristal que rompemos con un "Golpe de aire". Entramos en una capilla, pasamos a un gran salón, tocamos el gong y entramos por una de las dos puertas de los lados. Regresamos a la sala anterior, pasamos por la puerta central y la siguiente para coger una llave y volver a bajar y salir. Vamos al fondo, a la izquierda, y pasamos la puerta para llegar a una sala con una inmensa columna central. Por la derecha, todo al fondo, podemos coger algún TA de otra habitación. Entramos por la puerta central de la sala, nos colocamos sobre la base de la escultura central y bajamos a una cripta. Matamos a algunos guardias y bajamos por las rejas del suelo a otra catacumba para tiramos al agua.

Subimos la escalera del otro lado, vamos por la pasarela y entramos por la donde salimos del agua, subimos la escalera y abrimos la reja. Salimos por el pasillo y seguimos adelante hasta encontrar un botón de la pared para

MISIÓN 10
LA FORTALEZA DEL RENEGADO

Salimos, adelante y al final giramos a la izquierda y entramos en una mina usando una "bola de fuego" para romper


Ya en el episodio tercero de esta fase entramos en esta sala que tiene un jardincito frente a nosotros, con raíces y algún TA más. Si nos fijamos en la esquina superior izquierda vemos que llevamos ya una raíz activada.

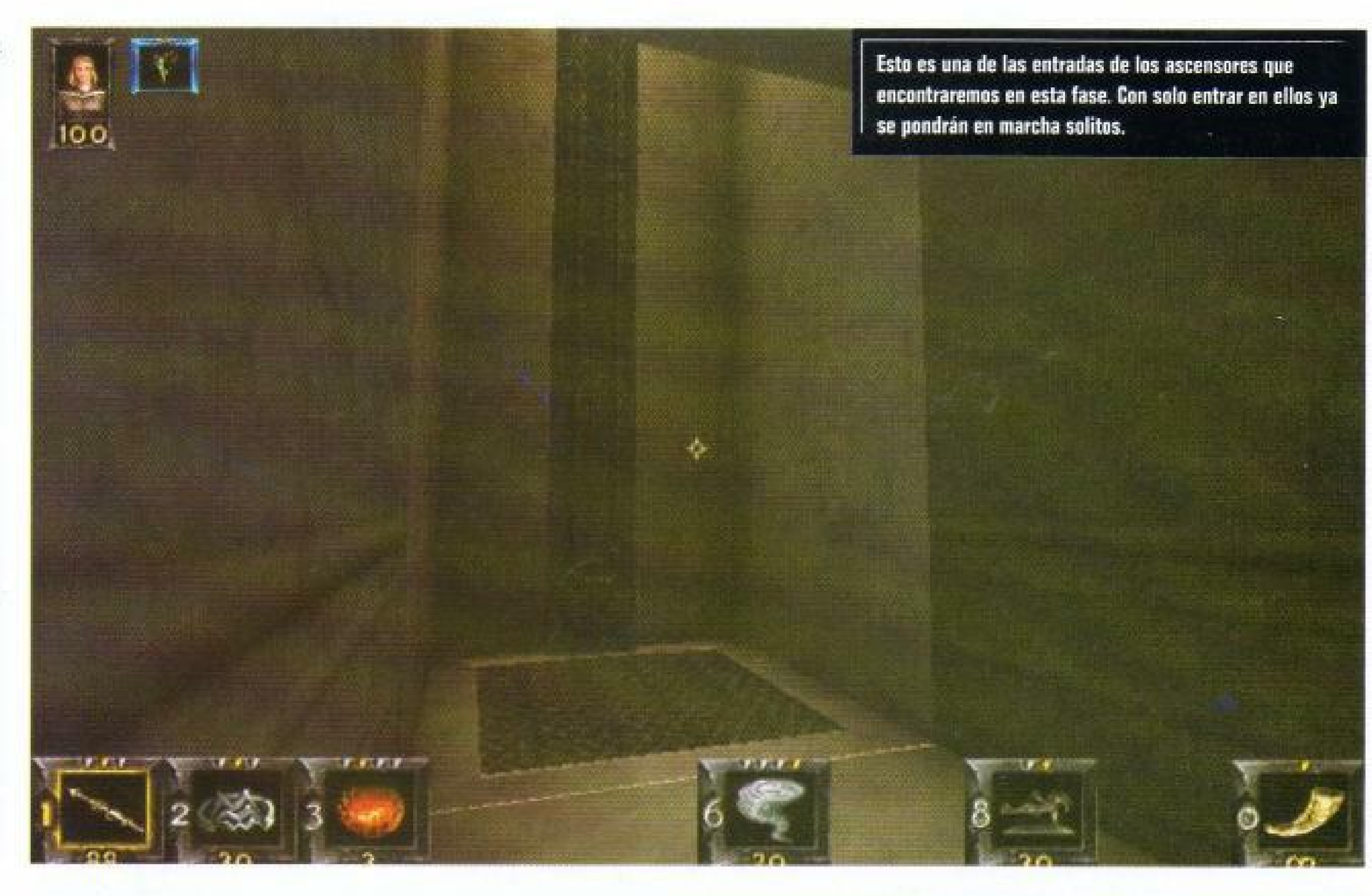
las tablas. Seguimos adelante hasta una vagoneta que ponemos en marcha con la palanca. Entramos por la derecha y salimos al prado. Vamos adelante y matamos un trolloc tipo minotauro usando "decadencia" un par de veces y "bolas de fuego". Adelante, giramos a la izquierda en el árbol y entramos en el edificio. Lo cogemos todo y al salir vencemos a un hydraal con "bolas de fuego". Regresamos al árbol y seguimos a la izquierda hasta llegar a un campamento trolloc donde usamos "temblor de tierra". Seguimos adelante, atravesamos un agujero, pasamos varios árboles y llegamos a la puerta de la fortaleza donde entramos. Nos tiramos al agua para romper cajas, subimos, saltamos a la plataforma central y ascendemos la rampa. Al bajar se romperá media plataforma y entramos por la puerta de la derecha. Aquí nos saldrá un mydraal que matamos con "Buscador" y "Decadencia". Al salir nos llama una voz, con lo que volvemos a subir y encontramos una Hermana Negra que derrotamos usando primero el TA "Helar" y luego "Balas de fuego". Nos subimos sobre el banco, rompemos el cristal y saltamos fuera. Vamos al otro lado por la cornisa, saltamos y entramos por la puerta enrejada. Todo recto hasta el fondo de la cueva donde nos tiramos por el agujero. Nadamos por el túnel y salimos a una habitación circular donde subimos la escalinata. En el cruce entramos por la puerta de la derecha, rompiendo todas las cajas y matando una Hermana Negra. Salimos y vamos a la izquierda, bajando la escalera. No tocamos la piscina ya que es ácido y salimos por el otro lado, rompiendo más cajas y matando a otra Hermana. Salimos por la arcada de la derecha y vamos adelante hasta llegar a un soporte con fuego. Después de matar otra Hermana y conseguir su llave regresamos a la piscina de ácido y abrimos la puerta con reja. Entramos, recogemos el manojo de llaves del suelo, regresamos al pasillo de la derecha del soporte con fuego, entramos por la primera puerta y pasamos la siguiente para acabar la misión.

MISIÓN 11
LOS CALABOZOS DEL RENEGADO

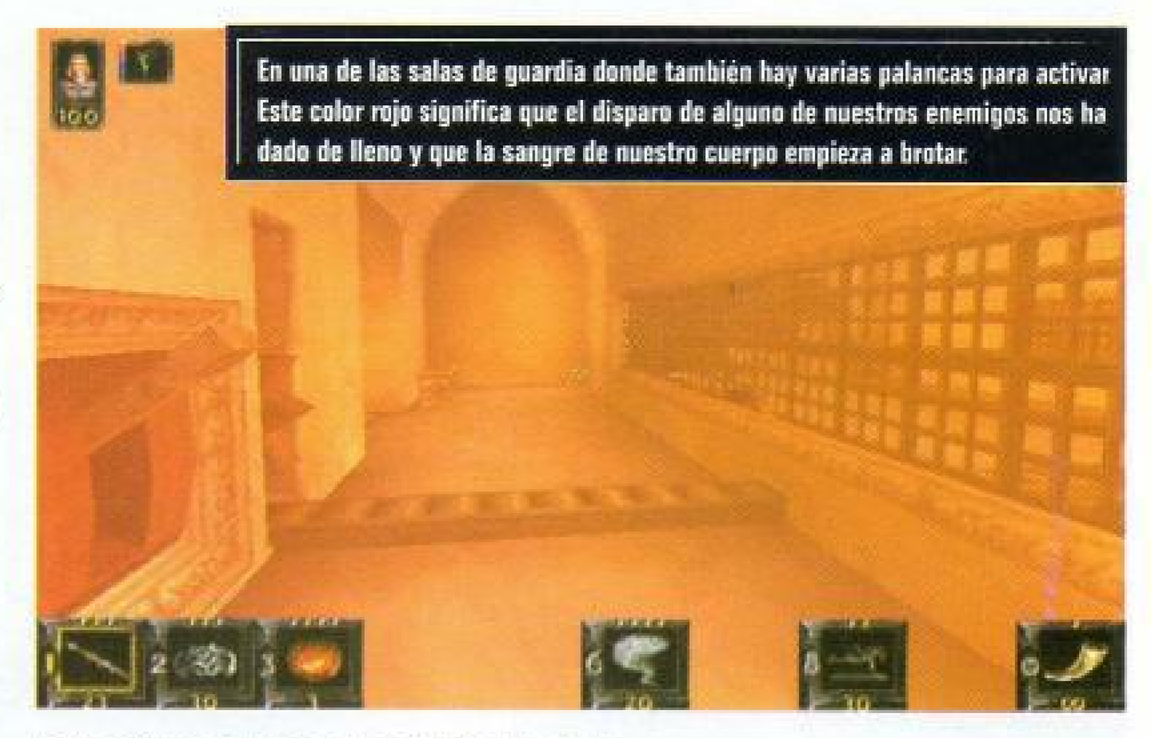
Estamos en el mismo corredor de la fase anterior pero con gente. Vamos al fondo de los pasillos y cerramos las rejas del final dándole a la palanca. Regresamos a la llama y entramos en la habitación de las tres columnas que pasamos para cerrar la siguiente puerta enrejada con la palanca. Volvemos a la piscina de ácido, ahora cerrada, y entramos por la puerta enrejada donde cogimos las llaves para ir al fondo y cerrar la cuarta reja. Regresamos a la piscina tapada, subimos por el pórtico que queda a nuestra derecha y subimos las escaleras por cualquiera de sus lados. Subimos las nuevas escaleras a las que se acceden por los pórticos laterales y movemos la palanca. Ya tenemos todas las puertas cerradas menos una y regresamos a los pasillos de la gente para movernos por esto lugares. Por la única entrada que queda debemos parar cuatro oleadas de ataque. La primera compuesta por cinco trollocs que matamos con cargas explosivas, la segunda por cuatro trollocs y un hydraal, la tercera de tres trollocs, dos hydraal y una Hermana y la cuarta de tres mydraal y dos Hermanas. Al final con sólo regresar a los pasillos de la gente pasamos de nivel.

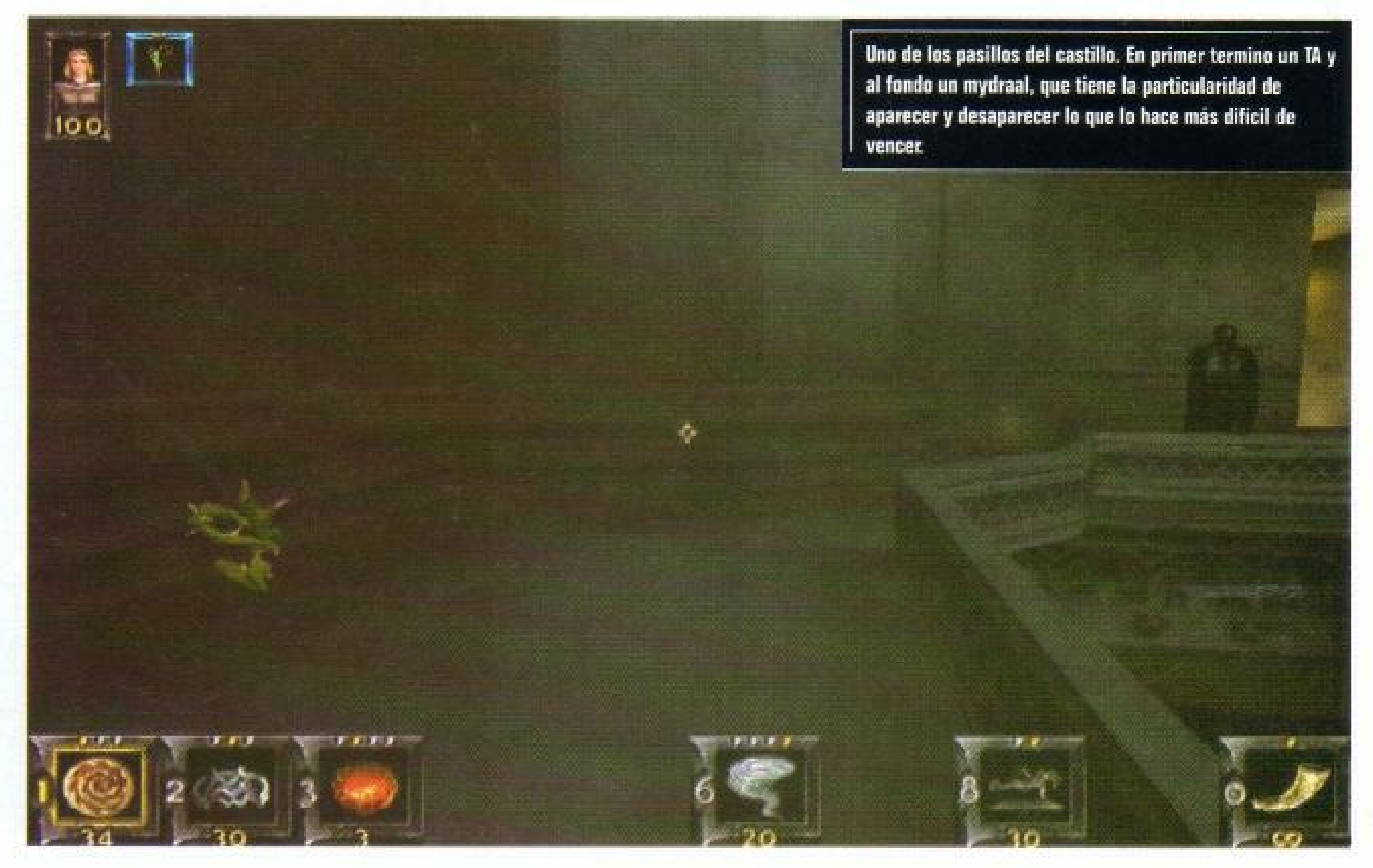
MISIÓN 12
EL SANTUARIO INTERIOR

Vamos adelante y subimos por cualquier lado de las escaleras y luego por la central de la sala. Cogemos cualquiera de las dos direcciones y entramos por la puerta del fondo a la derecha, la biblioteca. Subimos las escaleras de detrás y movemos la palanca horizontal para entrar por las rejas del fondo de la biblioteca a un despacho. Miramos las notas antiguas sobre la mesa, rompemos el cristal y salimos por la ventana levitando hasta el otro balcón. Entramos

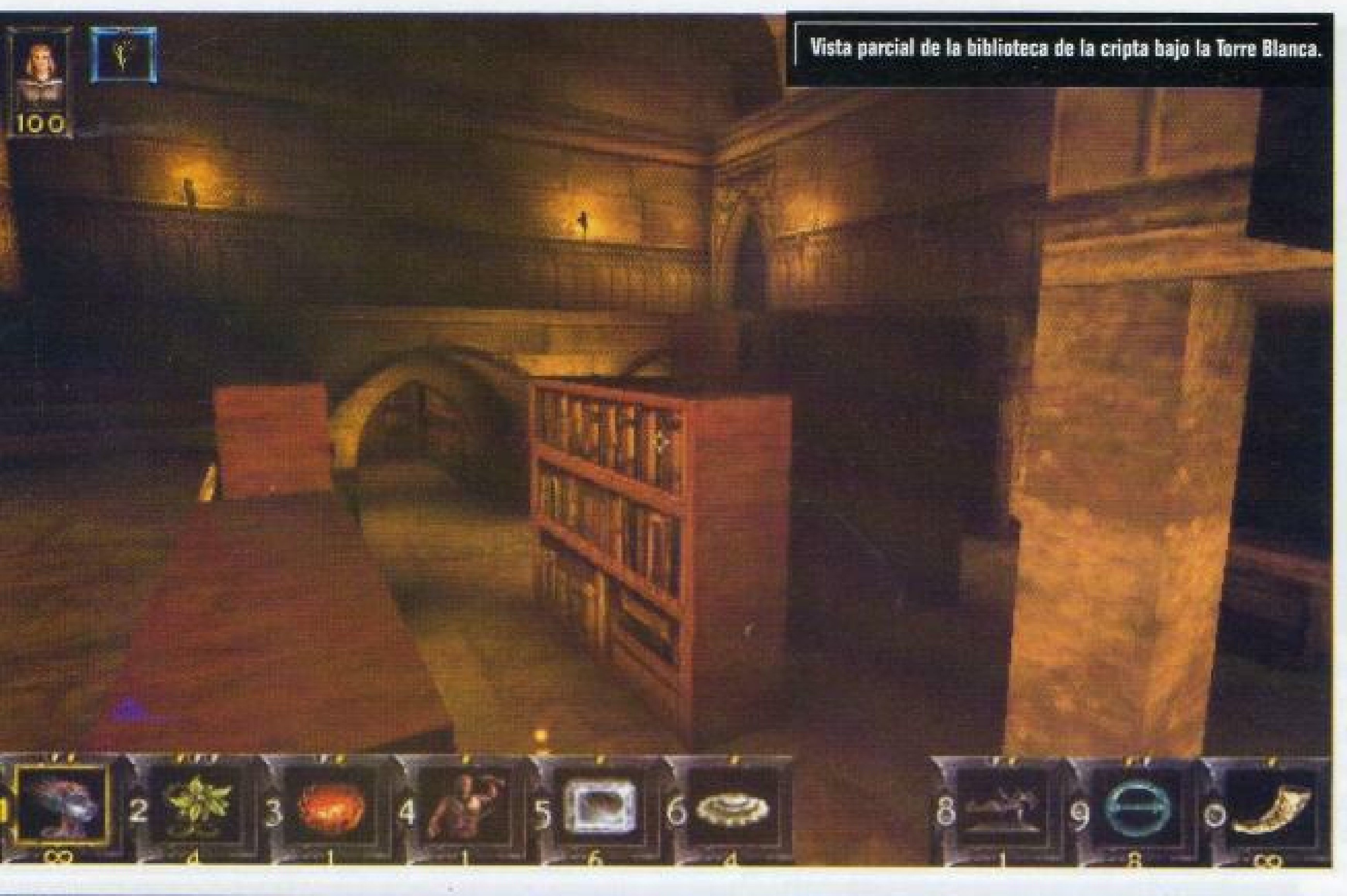


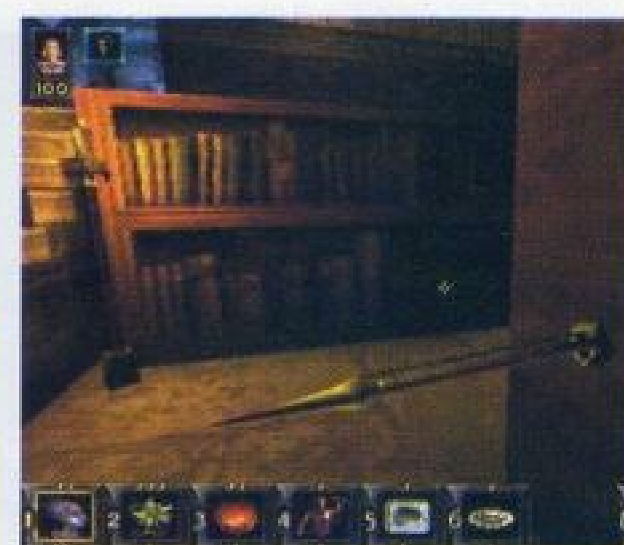
Esto es una de las entradas de los ascensores que encontraremos en esta fase. Con solo entrar en ellos ya se pondrán en marcha solitos.

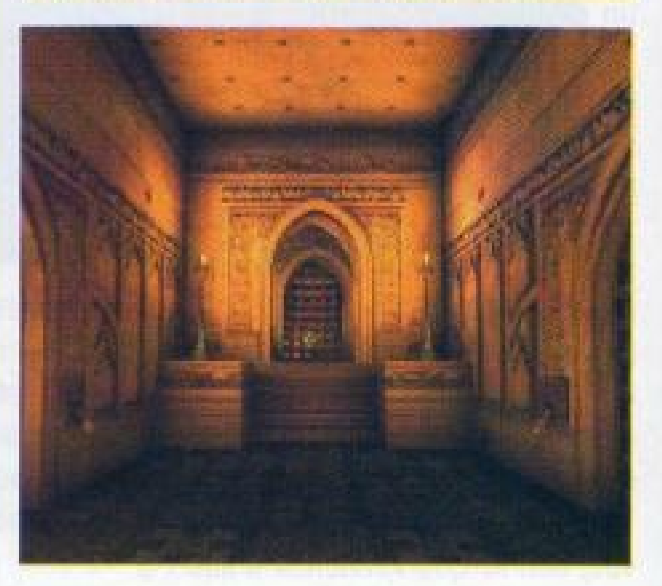

En una de las salas de guardia donde también hay varias palancas para activar. Este color rojo significa que el disparo de alguno de nuestros enemigos nos ha dado de lleno y que la sangre de nuestro cuerpo empieza a brotar.



Uno de los pasillos del castillo. En primer termino un TA y al fondo un mydraal, que tiene la particularidad de aparecer y desaparecer lo que lo hace más difícil de vencer.


Vista parcial de la biblioteca de la cripta bajo la Torre Blanca.



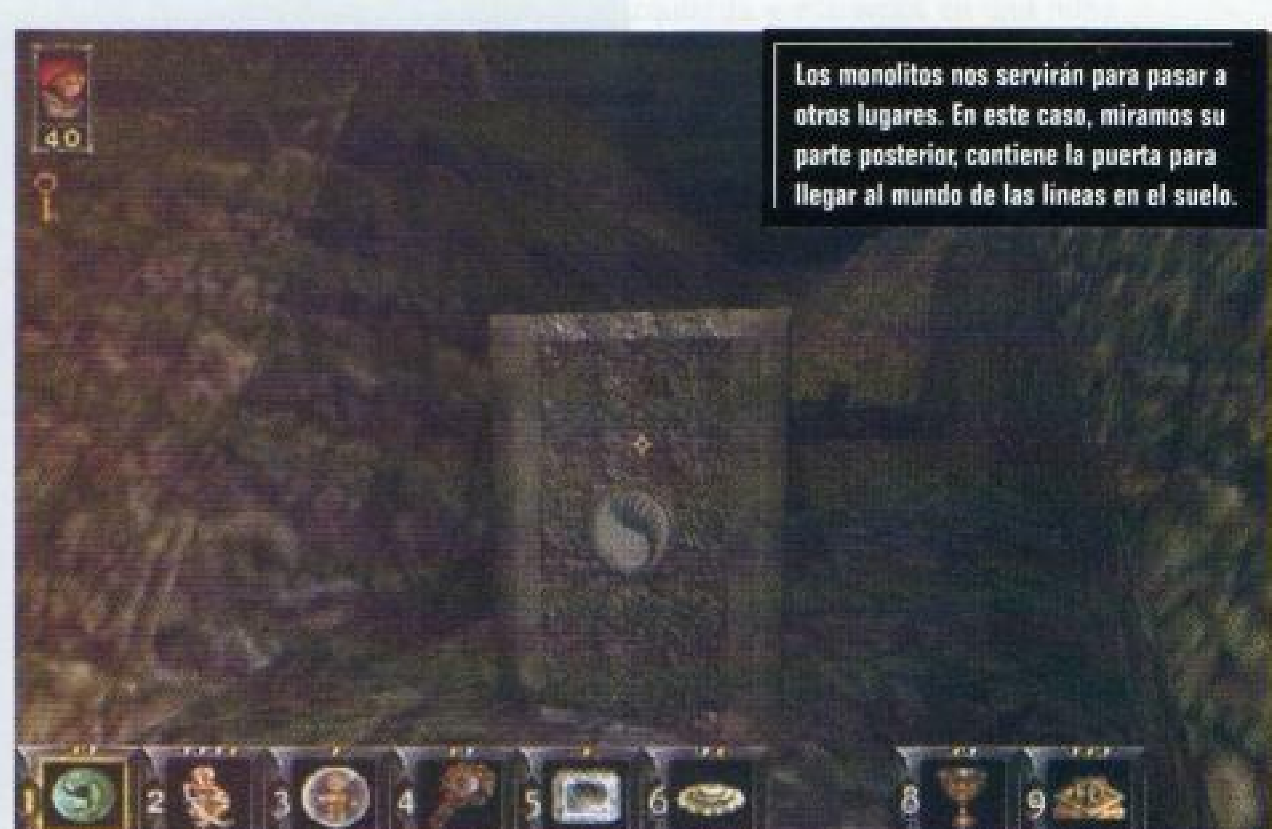



Encontraremos, durante todo el juego, muchos lugares que contienen cajas o toneles. Con un simple "Soplo de aire" podemos romperlas y seguro que dentro guardan valiosos TAs escondidos.

en un dormitorio, rompemos el espejo para coger TAs de detrás y del armario, donde también está la llave de esta habitación. Volvemos al balcón y saltamos al pasadizo. Atravesamos la primera torre, la segunda matando un trolloc y nos metemos en la tercera bajando las escaleras y siguiendo adelante para meternos en otra alcantarilla. Tras otras batallas salimos por la puerta de la izquierda, subimos unas escaleras y miramos las habitaciones para coger algunos TAs. Regresamos hasta las alcantarillas y salimos por el agujero de la izquierda. Vamos a la izquierda y al fondo, fuera del castillo y atravesamos la torre para meternos por el agujero de la derecha. Pasamos a la otra habitación con brasas en el suelo, vamos a la derecha, movemos la palanca y atravesamos las rejas. Subimos, derecha, examinamos el altar y vamos hacia el otro lado llegando a un corredor con varios TAs.

Pasamos a la siguiente habitación y salimos a unos corredores que tienen dos direcciones. Primero vamos hacia abajo, al fondo. Pasamos la puerta, seguimos al fondo y movemos la palanca para salir al




Los monolitos nos servirán para pasar a otros lugares. En este caso, miramos su parte posterior, contiene la puerta para llegar al mundo de las líneas en el suelo.

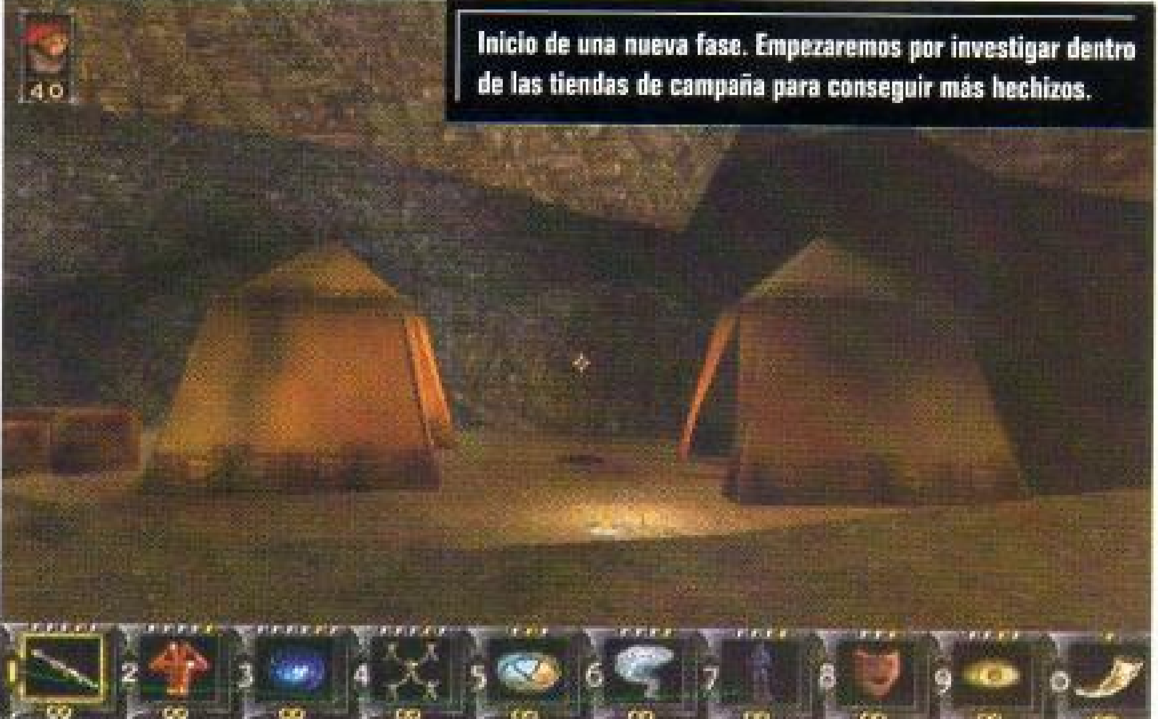
exterior. Ahora retrocedemos y vamos para arriba y a la derecha, cogemos el manojo de llaves, movemos la palanca y atravesamos la puerta. Matamos algún enemigo y volvemos a retroceder. Otra vez en la parte baja entramos por la puerta a la derecha de las escalinatas y recorremos varias habitaciones para coger TAs y matar enemigos. Volvemos a subir y vamos a la gran sala de detrás y frente a la puerta que hay justo al otro lado, oculta por el muro, que pasamos con un "Desplazamiento". Debemos tener cuidado con varias trampas, pasamos a la siguiente sala y nos subimos al rectángulo del centro que nos bajará a otra sala. Entramos por la última puerta saltando la rampa y llegando a un patio. Recorremos todos los laterales rompiendo cajas, matamos a una Hermana y vamos al centro, de donde cogemos nuestro primer "Sello Cuendilar".


Un ejemplo de lo cortado que está el terreno es esta fase. Deberemos saltar largos trozos de vacío y usar mucho la levitación.

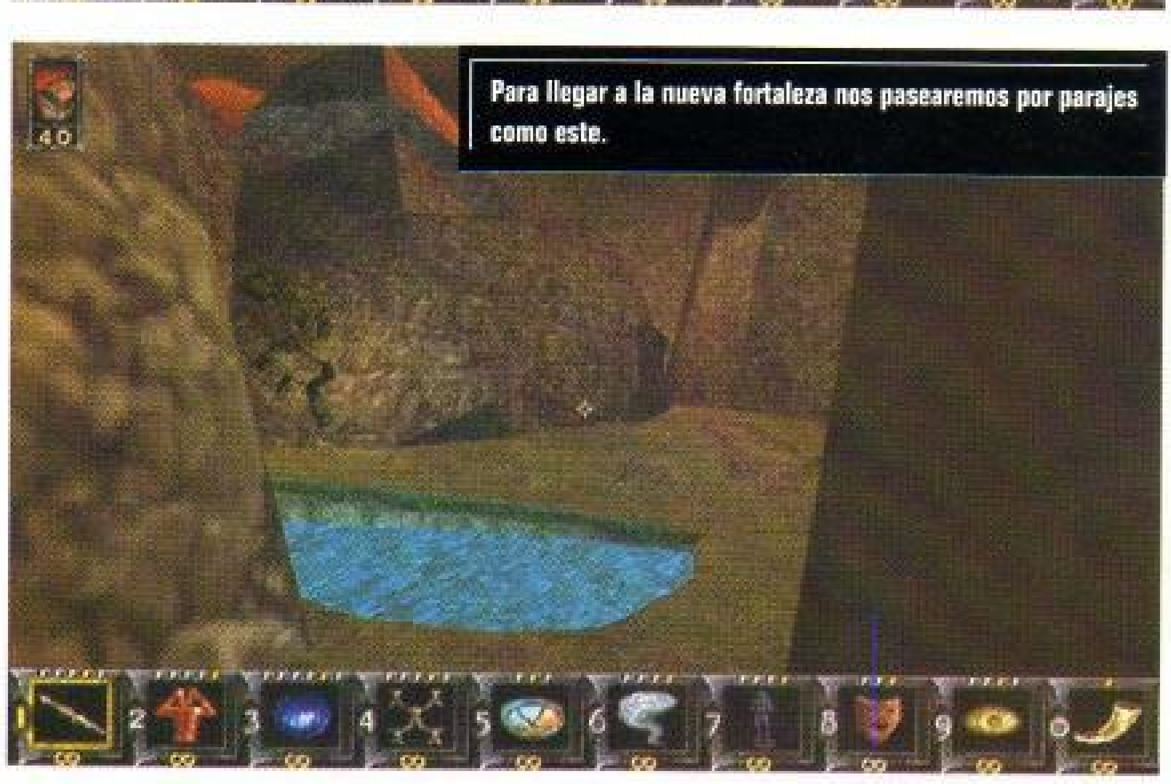
MISIÓN 13
LA TORRE BLANCA

Cogemos el sello y lo colocamos sobre la mesa. Pasamos la puerta y salimos por uno de los lados para llegar al patio del fondo y meternos por la fuente sobre la cuesta. Atravesamos la cueva, subimos la cuesta y entramos en la mina. Movemos la palanca de la derecha y aparece una vagoneta que rompe las maderas de los dos lados. Entramos por la izquierda, vamos adelante, saltamos la vía rota y salimos al exterior. Bajamos las escaleras y entramos en el edificio por el agujero de la derecha. Atravesamos la casa y salimos al prado donde siguiendo el sendero encontramos otra fuente. Entramos en ella y en el edificio siguiendo el camino empedrado. Subimos las escaleras y usamos el ascensor. Salimos por la ventana de la derecha y vamos, por el voladizo, hasta la ventana abierta. Salimos, bajamos las escaleras y pasamos a la izquierda para entrar en una sala con columnas. Vamos hasta el altar y cogemos el sello. Evidentemente, en todos estos recorridos encontraremos enemigos por todas partes. Regresamos atrás hasta la Torre Blanca y dejamos el segundo sello sobre la mesa. Volvemos a la fuente y la atravesamos. Hacemos el mismo camino que antes pero, en lugar de entrar en el edificio, vamos a la cueva de la derecha y entramos en la fuente. Al otro lado, entramos en el castillo, vamos a derecha e izquierda, subimos la escalinata y seguimos recto hasta saltar un desnivel. Subimos la escalinata y en el altar del fondo cogemos el tercer sello. Otra vez regresamos a la Torre Blanca para depositarlo sobre la mesa. Para coger el cuarto sello volvemos a entrar por la fuente, salimos de la gruta al prado y subimos la rampa, pero esta vez en lugar de entrar en la mina vamos al otro lado, atravesando el puente y entrando en otra fuente. Al otro lado vamos todo adelante y entramos por la derecha. Vamos por la derecha por el pasillo interior, matando una Hermana, hasta encontrar una puerta a la izquierda. Entramos y, todo al fondo, encontramos el cuarto sello. Y ya sólo tenemos que volver a la Torre Blanca y depositarlo sobre la mesa.

DARDO


Inicio de una nueva fase. Empezaremos por investigar dentro de las tiendas de campaña para conseguir más hechizos.


La fortaleza de los Capablancas al fondo y uno de ellos en primer termino. Este es uno "de a pie", de los más inofensivos. Parece un Cruzado muy normal.


Para llegar a la nueva fortaleza nos pasearemos por parajes como este.



Cartas
Correo del lector

Gracias por vuestras cartas. Cada mes las esperamos ansiosamente con todas vuestras dudas, quejas, sugerencias o felicitaciones. Escribidnos a:
OK PC GAMER Sección Correo C/ Medea, 4 5ª Planta, 28037 MADRID E-mail: okpcg@lar.es



CORREO

FINAL FANTASY VIII

Hola OK PC Gamers, os escribo porque estoy atascado en el juego Final Fantasy VIII. Necesito que alguien me diga donde "narices" está el barco de los Seeds blancos. En la "Casa de la bruja Edea", ésta me dice que puede que hayan anclado "en alguna ensenada de este continente", pero por más que lo exploro no encuentro nada. Incluso he dado la vuelta al mundo más de un millón de veces preguntando a la gente... ¿Qué es lo que hay que hacer? Si es que hay que hacer algo.
Un lector desesperado.

David Martín Sánchez
Maliaño (Santander)

Muy bueno lo de "OK PC Gamers"; de hecho nos parece que a partir de ahora lo vamos a poner todos en nuestras tarjetas de visita en vez de eso tan trillado de "redactor". En cuanto a tu pregunta, es cierto que el dichoso barco está algo escondido y no es fácil de encontrar. Lo que tienes que hacer cuando vuelvas a controlar a Squall tras visitar como Laguna el orfanato de Edea, es dirigirte al grupo de islas que está al Norte del orfanato. Si ignoras la que está al Oeste (el continente con tres acantilados que se introducen en el mar) te darás cuenta de que las restantes forman una especie de anillo alrededor de una extensión de agua. El barco se encuentra en algún lugar de la costa sudoeste, en los acantilados que rodean esta extensión de agua. Insistimos en que no está a la vista, así que tendrás que trabajar un poco con la cámara para poder llegar a verlo.

GRIM FANDANGO

Hola amigos. Les escribo desde Uruguay para saludarlos y pedirles ayuda para resolver la aventura Grim Fandango, porque me quedé atrancado en una parte y no puedo sacar a Mercedes Colomar que está atrapada en una bóveda en la isla del fin del mundo. La puerta me pide una combinación, pero no sé cuál es, ni sé cómo hacer para introducir dicha combinación. Sólo les pido que me ayuden a liberarla y yo me ocuparé del resto del juego.
Desde ya muchas gracias.

Uruguay

Bueno, nuestro anónimo amigo, para liberar a Merche debes utilizar el destrozatodo con la puerta; no la abrirás pero dejarás a la vista las guardas de la cerradura de combinación. Se trata de cuatro piezas semicirculares con un lado plano. Alinea estas cuatro piezas de manera que los lados planos queden hacia la derecha. Para hacerlo tienes que girar la rueda de la combinación hacia la izquierda hasta que se coloque la pieza superior, luego gira la rueda hacia la derecha hasta que se coloque la segunda pieza. Gira de nuevo la rueda a izquierda y derecha para que se coloquen las piezas tercera y cuarta respectivamente. Esto dejará a la vista una rendija de luz entre ellas y la pared. Introduce la guadaña en esta rendija y pulsa la palanca de la izquierda para que se abra la puerta. La sala en la que entrarás a continuación estará vacía. Cierra la puerta y toca con la guadaña unos cables que pasan por el techo. Así se abrirá una puerta por la que saldrá Merche.



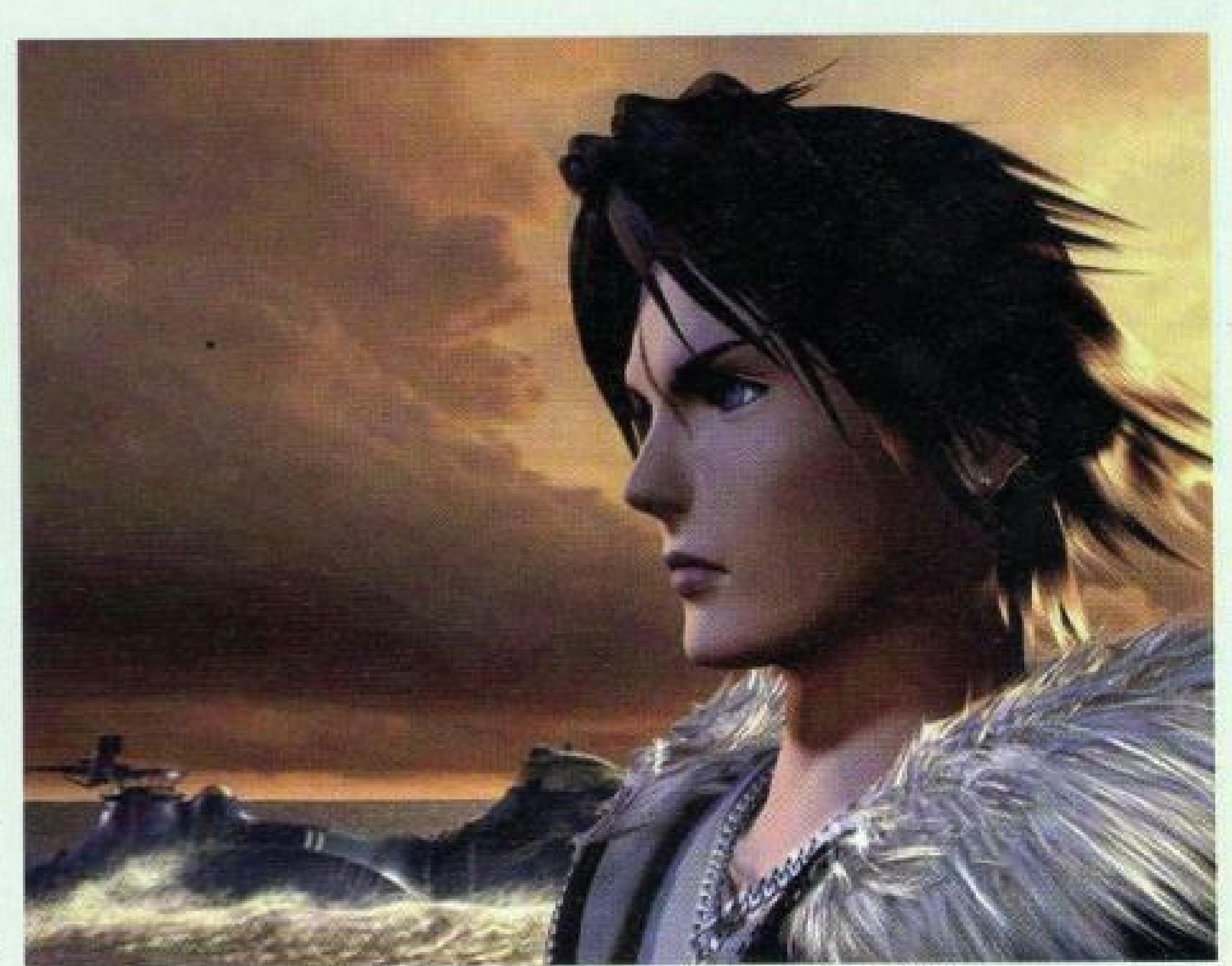


ROLLER COASTER TYCOON

Hola amigos: Soy un joven lector de vuestra revista y estoy enganchado al juego Roller Coaster Tycoon. El caso es que no consigo ganar mucho dinero con mis parques así que, ¿me podríais dar algún truquillo? Espero vuestra ayuda.

Joan Linares
Vilassar de Mar (Barcelona)

Parece Joan que lo tuyo no son los negocios, ¿no? Pues nada, tú dedicate a construir montañas rusas y usa estos trucos para solucionar cualquier problema. Sólo tienes que cambiar el nombre de cualquier cliente del parque por uno de los siguientes códigos y obtendrás los siguientes resultados:
CHRIS SAWYER: Hace una fotografía desde la atracción.







MELANIE WARN: Aumenta la alegría de los clientes.
KATIE BRAYSHAW: Los clientes hacen la ola.
JOHN WARDLEY: Todos piensan "¡Wow!" constantemente.
JOHN MACE: Los clientes pagan el doble por cada ticket.
Por otra parte, si lo que quieres es un truco más directo, ve a la pantalla de finanzas presionando la tecla F y luego presiona las teclas Intro + M para obtener 5.000 dólares. Ten en cuenta que sólo podrás hacerlo una vez por mes de juego.
Por último, si quieres conseguir todos los escenarios y atracciones, así como una cantidad infinita de dinero, dirígete al menú principal, teclea "RCT2" mientras mantienes presionada la tecla Mayúsculas y luego pulsa Intro. Si lo haces correctamente oirás unos aplausos.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Qué hay de nuevo amigos de OK PC? Estoy atascado en The Curse of Monkey Island; tengo a los tres piratas y el mapa, pero cada vez que subo al barco el capitán me tira por la borda. ¿Qué puedo hacer para solucionar mi problema? Ojalá fuera este juego Soldier of Fortune y ya se iba a enterar ese capitán de quién soy yo. Ah, ya de paso quisiera saber dónde conseguir información del juego Praetorians. Muchas gracias y continuad así.

Adriano Villegas
Torrevieja (Alicante)

Gracias a ti por tu carta, amigo; intentaremos no sólo seguir así, sino un poquito mejor cada mes. Para alcanzar el susodicho barco, hay que subir a la barca de remos y, en primer lugar, visitar la pollería. Aprovecha que ya tienes el vale de reserva para la pollería, para entrar sin que el viejo carcamal te eche a patadas. Tendrás que darle un golpe al esqueleto de la mesa para que se caiga de bruces y puedas coger el cuchillo dentado de su espada. Luego, cuando llegues con la barca hasta el bajel, podrás subir al barco pero, efectivamente, te harán saltar por la borda una y otra vez pasándote por la plancha. Limítate a cortar la plancha con el cuchillo dentado y sube de nuevo al barco. Ahora no tendrán manera de echarte aunque, eso sí, te castigarán de otro modo bastante curioso.
En cuanto al juego Praetorians, puedes probar a ver si te dicen algo nuevo en la página web de sus creadores, la compañía Pyro Studios (ya sabes: www.pyrostudios.com).



NEED FOR SPEED

Hola amigos de OK PC Gamer: Soy un nuevo lector de vuestra revista, ya que hace poco tiempo que tengo ordenador, y he de deciros que me encanta cómo está organizada. Encuentro que habéis hecho muy bien separando los juegos de consola y los de PC, porque así cada una de las dos revistas se centra exclusivamente en un tipo de juegos. También os escribo para ver si me podéis decir los trucos del Need for Speed III. Por último, también me gustaría saber cuándo saldrá a la venta Commandos II. Seguid así y gracias.

Alex Teixidó
Velilla de Linca (Huesca)

Gracias por tus comentarios, Alex, que tendremos muy en cuenta, como los de todos nuestros lectores que nos envían su opinión.
En cuanto a los trucos del Need for Speed III, sólo tienes que teclear los siguientes códigos en cualquier menú:

rushhour	Corre con mucho tráfico en la carretera.
empire	Corre en la carrera de Empire City.
elnino	Corre con el coche El niño.
merc	Corre con el Mercedes CLK GTR.
gofast	Hace que tu coche sea el más rápido en el modo de carrera única.
allcars	Tienes todos los coches, incluidos los vehículos de persecución.

Por otra parte, también puedes teclear los siguientes códigos y después pulsar sobre el botón de carrera para conducir los vehículos extra:

go01	Miata (Mazda MX5)
go02	Toyota Landcruiser
go03	Camión de mercancías
go04	BMW 5
go05	71 Plymouth Cuda
go06	Ford Pickup
go07	Jeep Cherokee
go08	Ford Fullsize Van
go09	64/65 Mustang
go10	66 Chevy Pickup
go11	Range Rover
go12	Autobús escolar
go13	Taxi
go14	Chevy Cargo Van
go15	Volvo Station Wagon
go16	Sedan













go17 Coche de policía Crown Victoria
go18 Coche de policía Mitsubishi Eclipse
go19 Coche de policía Grand Am
go20 Coche de policía Range Rover

Por lo que se refiere a Commandos II, está previsto que aparezca en Navidades.

BROKEN SWORD II

Hola amigos de OK PC Gamer: Me llamo Rubén Candás y os escribo por tres motivos. El primero es felicitaros porque vuestra revista es la mejor. En segundo lugar, para pediros ayuda sobre el Broken Sword II: estoy atascado casi al principio en los muelles de Marsella; no sé cómo saltar la valla sin que el perro ladre y alerte a su dueño, por favor ayudadme. En último lugar, me gustaría contactar con chicos y chicas que les gusten las aventuras gráficas y juegos de estrategia; prometo contestar a todas las cartas.

Concretamente en el número 40 de vuestra revista escribió una lectora porque estaba atascada en el mismo juego que yo sólo que casi al final; era de Zaragoza y me gustaría que me escribiera. Los interesados pueden escribir a esta dirección: Rubén Candás, Avda. del Tarangu nº 7, 3A – Colloto (Oviedo)

Rubén Candás

Muchas gracias por tus felicitaciones, y ahí queda tu dirección para que todos nuestro lectores que lo deseen puedan escribirte (luego, si el buzón de tu casa se colapsa, no nos eches a nosotros las culpas). En cuanto a Broken Sword II, tras hablar con el guarda baja los escalones y localiza en el agua un gancho para barcas con el que podrás recoger la botella que ha lanzado el guarda al mar. Entra por la trampilla en el puesto de vigilancia y luego desciende y sube los escalones. Como el guarda estará cocinando con la estufa, usa la botella sobre la chimenea para enfriarla, luego ábrela, quitándole la tapa, échale un vistazo al interior y mete dentro la botella para obturar la salida de los gases de la estufa. Eso provocará que el guarda se ponga a toser y salga al exterior. Vuelve a bajar los escalones y sube por la trampilla para meterte dentro del cubículo del guarda. Puedes recoger un trozo de carbón, pero lo importante es que te lleves las galletas del perro, tras lo cual serás expulsado por el guarda. Para deshacerte del perro sólo tienes que volver a bajar los escalones y echarle unas galletitas en la trampilla. Cuando se acerque usa el gancho sobre la trampilla para abrirla y el perro caerá al agua con gran estruendo. Tras subir los escalones, podrás trepar sin problemas por la verja de alambre.





DUDAS VARIAS

Queridos amigos de OK PC Gamer: Soy un lector de vuestra revista desde hace dos años y me gustaría felicitaros porque es la que más me gusta.

Estoy confuso con respecto a una serie de juegos y me gustaría que me ayudarais: Me gustaría saber si los juegos "Resident Evil 3: Nemesis" y "Resident Evil: Code Veronica" van a aparecer en versión PC y, si es así, cuándo lo harán.

Me gustaría comprarme una PlayStation, pero no sé qué ocurrirá cuando salga la PlayStation 2, ¿qué me recomendáis?

Por último, de los siguientes juegos, ¿cuál me recomendáis? Los juegos son (...). Tengo dudas porque a todos les habéis puesto una puntuación alta.

Espero que no estéis muy ocupados y podías contestarme. Muchas gracias.

Miguel Ángel
Madrid





Vayamos por partes, que luego nos perdemos. En cuanto a los "Residentes", es muy probable que acaben apareciendo en versión PC al igual que lo han hecho las otras dos entregas de la serie (de hecho, la compañía Capcom está a punto de presentar en formato PC su exitoso Dino Crisis), pero de momento no se sabe nada con seguridad y, por supuesto, no hay fechas. En cualquier caso no te pierdas nuestras secciones de noticias porque ahí es donde mejor te puedes informar.

Con respecto a la consola PlayStation, es un tema más que trillado. Sin extendernos demasiado volveremos a recordar que cuando aparezca la PlayStation 2 todavía seguirán apareciendo durante algunos años juegos para PlayStation. Los fabricantes no tienen la menor intención de abandonar así por las buenas un mercado de nada menos que 70 millones de clientes potenciales. En cuanto a nuestra recomendación, bueno, tendrás que valorar cuánto dinero quieres gastarte y además las prestaciones que te ofrece una consola y otra, pero te podemos asegurar que ninguna de las dos será una mala compra. Además, en el mercado de segunda mano podrás encontrar PSX a precios francamente ridículos.

En cuanto a los juegos que nos mencionas (nos mandas una buena lista), si llevan todos una buena puntuación es precisamente porque son todos buenos juegos. Además son de géneros bastante diferentes, por lo que no deberías tener demasiados problemas para elegir entre ellos el que más te apetece jugar, ¿no?

Y con esto hemos agotado el espacio de este mes. Esperamos haberos sido de ayuda y poder seguir siéndolo el próximo mes si decidís enviarnos vuestras consultas.

Suscríbete ¡AHORA!

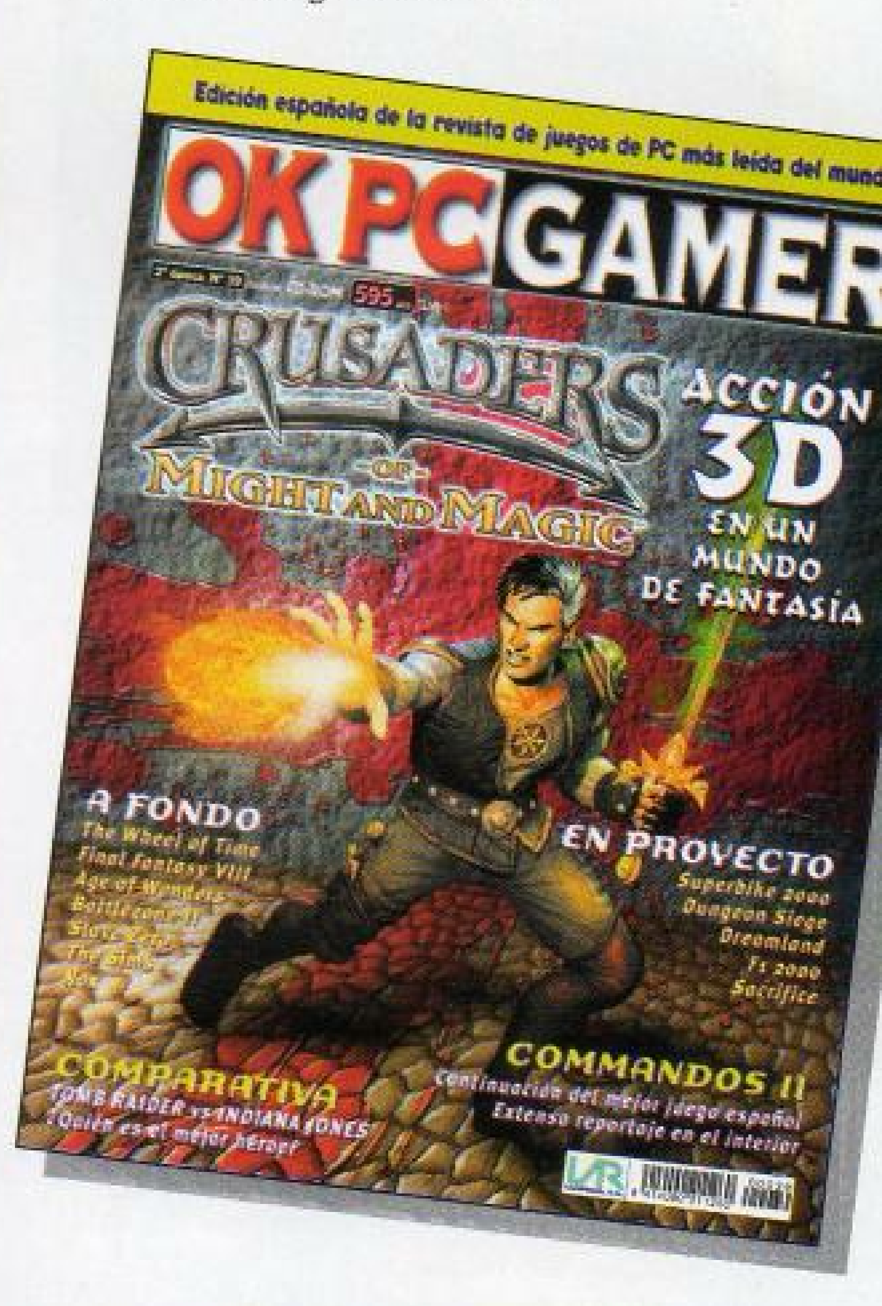
Microsoft SideWinder Standard

Microsoft

Valorado en más de: 7.000 pesetas

SideWinder Standard

- Dos botones de disparo
- Control de aceleración
- Control de equilibrio
- Mando ergonómico
- Ideal para simuladores de vuelo
- Compatible con MS-DOS, Windows 3.1, Windows 95 y Windows 98



BENEFICIOS DE LA SUSCRIPCIÓN

- **Recepción de valioso obsequio sin coste adicional.**
- **Entrega a domicilio, sin coste adicional alguno.**

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Envíe este cupón a: Editorial LARPRESS S.A.
C/ La Forja Nº27-29 - 28850 Torrejón de Ardoz (Madrid)
Telf.: 91 677 70 75, Fax: 91 676 76 65, E-mail: suscrip@lar.es
(Oferta válida únicamente en España. En caso de fin de existencias de este producto, se sustituirá por otro de similares características)

☐ Deseo suscribirme a **OK PC GAMER** por el período de un año. **El precio de esta suscripción (7.140 pesetas) incluye 12 números de la revista (con su correspondiente CD) más regalo (Microsoft SideWinder Standard), incluidos los gastos de envío.**

FORMA DE PAGO

☐ Cheque a nombre de **LARPRESS** adjunto a este boletín.
☐ Contra reembolso al recibir el primer envío
☐ MasterCard ☐ Visa ☐ 4B

Nº de la tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Caduca: ☐☐☐☐

Firma (imprescindible en pago con tarjeta):

TUS DATOS

Nombre y apellidos ______
Dirección ______
Población ______
Provincia ______
C. Postal ______ NIF ______
Edad ______ Teléfono ______

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne recopilada en nuestro fichero de datos, y rectificarla si es errónea o cancelarla. Si no desea recibir información comercial de esta u otras empresas le rogamos nos lo haga saber mediante comunicación escrita junto con sus datos personales.

TRUCOLANDIA

Aquí estamos otro mes más para traeros los trucos más apetecibles para los juegos más actuales. Si no podéis pasar esa dichosa pantalla, tranquilos, aplicad la ley del mínimo esfuerzo e introducid los códigos que os vamos a revelar



DAIKATANA

El primero de este mes va de espadas. Si todavía le estás dando vueltas a la última "frivolité" de John Romero, no te preocupes más. Desenfunda tu acero y prepárate a arrasar con estas pequeñas ayudas que te proporcionamos.
Para poder activar estos trucos tienes que abrir la consola ejecutando el juego añadiendo a la línea de comandos "+set console 1". Puedes crear un archivo .bat, o bien utilizar la orden Ejecutar del menú Inicio. Luego, con la consola activada, introduce los siguientes códigos para obtener los correspondientes efectos:

cheats 1	Activa los trucos
god	Modo Dios / invulnerabilidad
noclip	Permite el movimiento a través de los muros
notarget	Los enemigos no te ven
massacre	Mata a todos los monstruos
health	Aumenta tu salud
weapon_give_	Te da armas

MDK 2

Si el MDK original fue revolucionario en su época, su continuación lleva el mismo camino. Disfruta de este gran juego, pero si tienes algún problema no dudes en recurrir a estos trucos, que nosotros prometemos no decírselo a nadie.
Con el juego en marcha presiona la tecla \ y luego introduce uno de los siguientes códigos para activar el truco correspondiente

MDKGOBSETDAMAGEFILTER(MDKGETPLAYERGOB(),0)	Modo Dios
GODDEBUGTOGGLE()	Activa/desactiva el Modo Dios
MDKNEWGAME(1,12)	Pasa al nivel 1
MDKNEWGAME(2,12)	Pasa al nivel 2
MDKNEWGAME(3,12)	Pasa al nivel 3
MDKNEWGAME(4,12)	Pasa al nivel 4
MDKNEWGAME(5,11)	Pasa al nivel 5
MDKNEWGAME(6,8)	Pasa al nivel 6
MDKNEWGAME(7,11)	Pasa al nivel 7
MDKNEWGAME(8,8)	Pasa al nivel 8
MDKNEWGAME(9,13)	Pasa al nivel 9
MDKNEWGAME(10,7)	Pasa al nivel 10
MDKNEWGAMe(11,1)	Pasa al nivel 10/Primer Bonus
MDKNEWGAME(12,1)	Pasa al nivel 10/Segundo Bonus





MORTYR

Y como parece que la cosa va de tiros y acción en primera persona, os damos los trucos de Mortyr, para que podáis acabar con todos los nazis de este juego, que no son pocos, no creáis.
Una vez dentro del juego activa la consola pulsando la tecla \ y luego escribe los siguientes códigos para utilizar los correspondientes trucos:

satan	Modo Dios
megaboss	Modo Dios
jt #	Salta al nivel #
allit	Obtienes todas las armas y objetos



SLAVE ZERO

Nada como unos cuantos robots gigantescos con ganas de bronca para poner una ciudad patas arriba en menos de lo que canta un gallo. Si todavía quieres crear más destrucción a los mandos de tu robot utiliza estos pequeños trucos.
Con el juego en marcha pulsa la tecla T para activar el "chat" e introduce a continuación uno de los siguientes códigos:

/goodies	Obtienes armas mejoradas
/i win	Ganar la misión actual
/big ass	Salir del juego
/weezie	Los enemigos te ignorarán

GUNMETAL

Y, por último, ahí va otro puñado de trucos para que no te compliques la vida, que con los calores del verano no es recomendable.
Mientras juegas pulsa la tecla F8 y teclea los siguientes códigos para activar los trucos correspondientes:

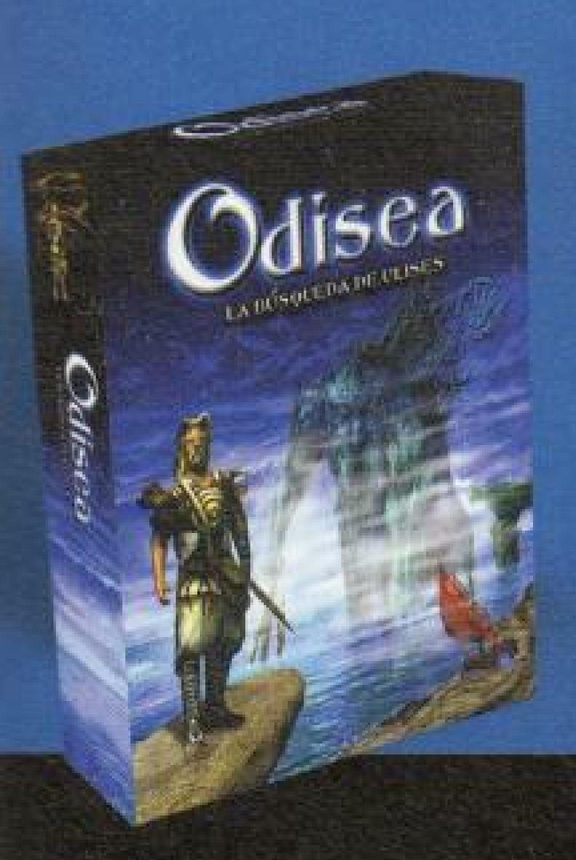
MADMECHASTREISAND	Toda la munición
MADCOSMODNA	Toda la vida
MADDUCTTAPE	Todos los escudos
MADRUBYSLIPPERS	Modo Vuelo
MADBANANAPEEL	Desactivar modo Vuelo
MADBUCKETOWEASELS	Modo Turbo
MADGETOUTANDWALK	Desactivar Modo Turbo



¿QUE PREFIERES... LEER LOS CLÁSICOS O JUGAR CON ELLOS?

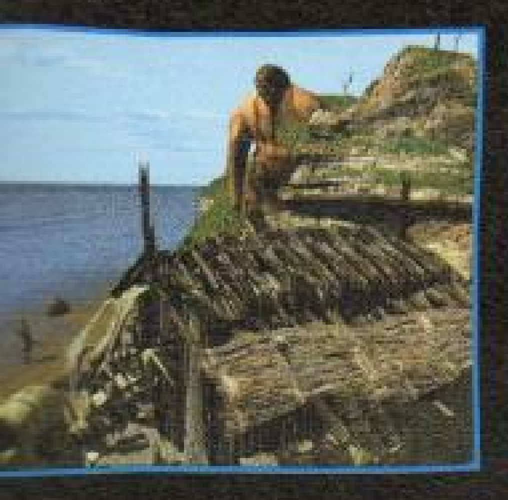
Odisea

LA BÚSQUEDA DE ULISES



- *Por primera vez podrás intervenir en una de las más grandes aventuras de la historia.*
- *Deberás encontrar a Ulises y vivir los grandes momentos de la Odisea.*
- *Lucharás contra monstruos, descenderás al infierno y serás víctima de crueles manipulaciones divinas.*
- *Aventura gráfica en tercera persona con personajes 3D en tiempo real.*

¡DATE PRISA, ULISES NO ES ETERNO!









Distribuye: **Friendware.** Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 / Fax 91 725 90 81 • www.friendware-europe.com